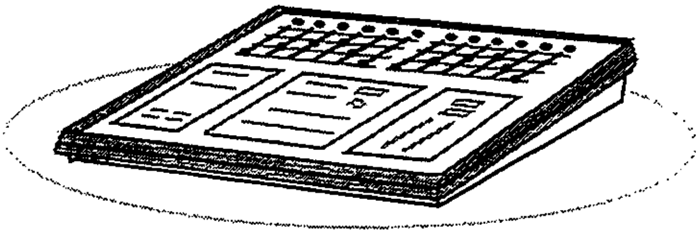
National
松下電工

PASTEL Ⅱ Cタイプ

取扱説明書



・最初に本書をよくお読みのうえ、正しくご使用ください
・本書は大切に保管してください
・この商品を永く安全にお使いいただくために、
定期的なメンテナンス(保守点検)が必要です

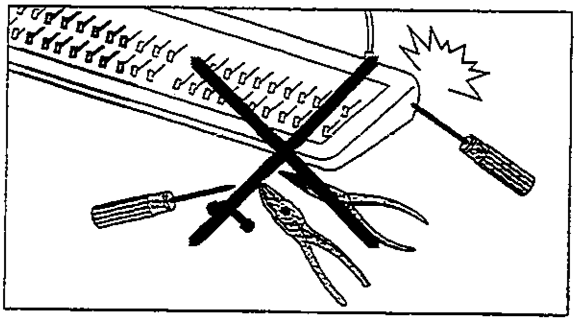
(記憶ﾀｲﾌﾟ用)

安全に関するご注意

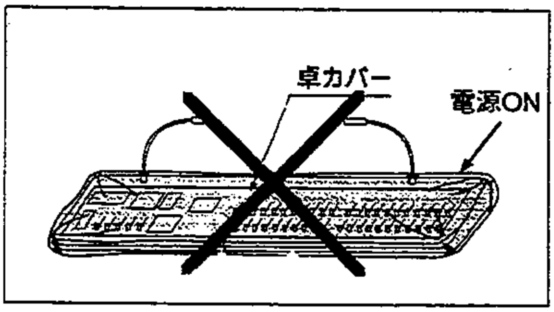
ケガや事故防止のため、以下のことを必ずお守りください

⚠ 警告

●分解、修理は絶対しないでください
感電や故障の原因となります

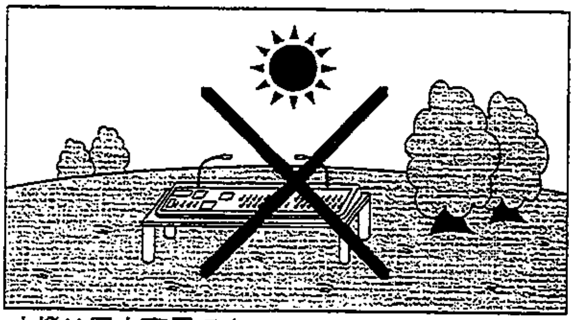


●卓カバーをしたまま、通電しないでください
火災や故障の原因となります



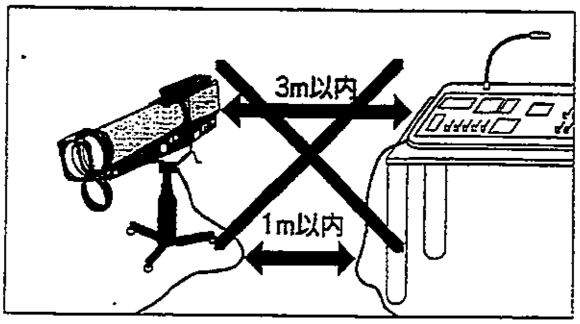
使用上のご注意

●屋外（特に海の近く、洞窟）では使用しないでください
誤動作の原因となります



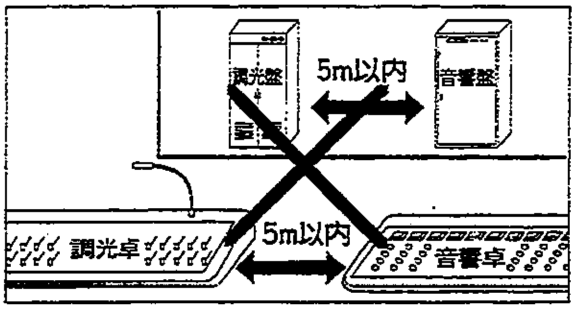
本機は屋内専用です

●強力なスポットライトの近くでは使用しないでください
誤動作の原因となります



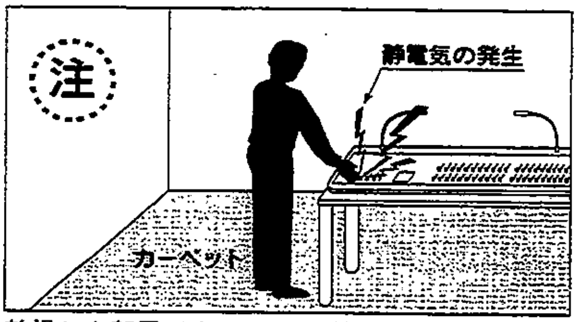
クセノンピンスポットライトご使用の際は、本機の信号線とクセノンピン電源線は１m以上離し、本機とクセノンピン本体は約３m以上離してください

●音響盤、音響卓の近くでは使用しないでください
音響機器にノイズが混入することがあります



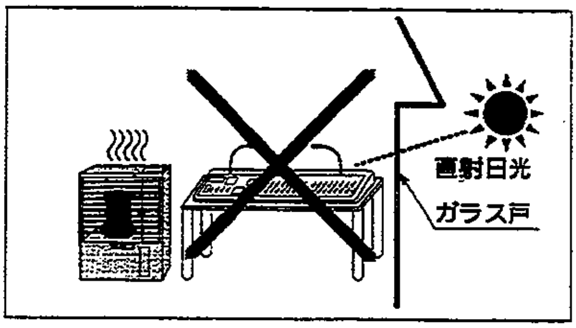
音響機器と調光機器は別の部屋に設置、やむなく同一の部屋に設置する場合は、少なくとも5m以上離してください

●静電気の発生する場所での使用は注意してください
誤動作の原因となります

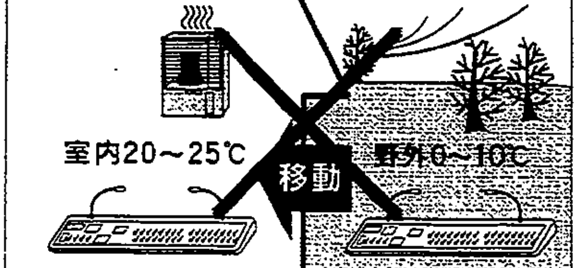


乾燥した部屋でカーペットが敷かれている場所では、加湿機を使用してください

●直射日光の当たる場所や発熱する器具の近くでは使用しないでください
故障や誤動作の原因となります

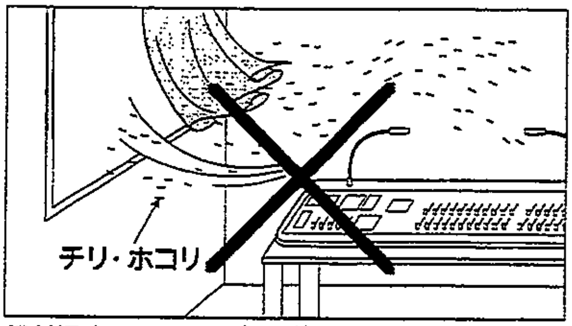


●極端な高温下や低温下または温度変化の激しい場所で使用しないでください
故障や誤動作の原因となります



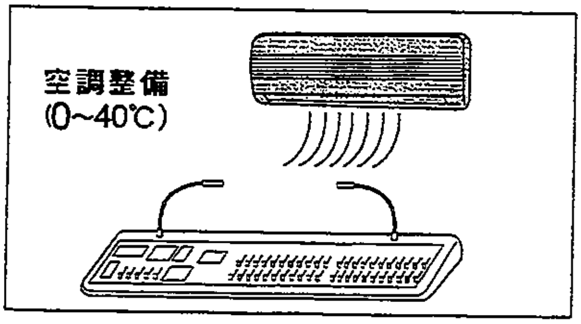
温度の低いところから、急に温度・湿度の高いところに移動した場合はしばらくしてから電源を入れてください

●極端に湿気（湯気）の多い場所や塵埃の多い場所では使用しないでください
故障や誤動作の原因となります



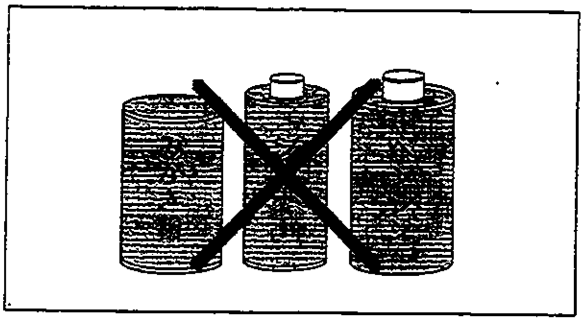
相対湿度４５～８５％で使用
（ただし、結露なきこと）

●温度上昇の可能性のある、風通しの悪い場所では使用しないでください
故障や誤動作の原因となります

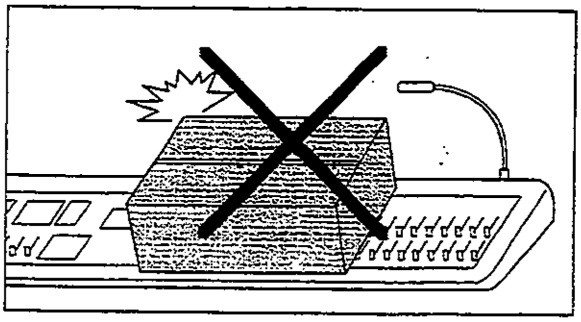


周囲温度０～４０℃でご使用ください
空調設備等で周囲温度の調整を行ってください

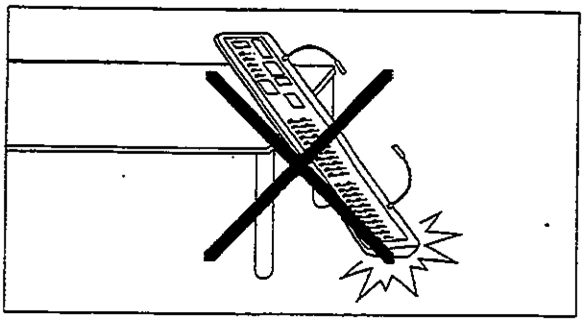
●薬品（殺虫剤、シンナー等）の雰囲気や薬品に直接触れる場所では使用しないでください
故障や誤動作の原因となります



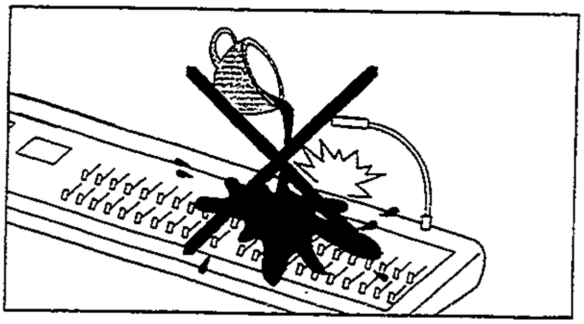
●重いものは絶対にのせないでください
故障や誤動作の原因となります



●移動の際、衝撃・振動を加えないでください
故障や誤動作の原因となります

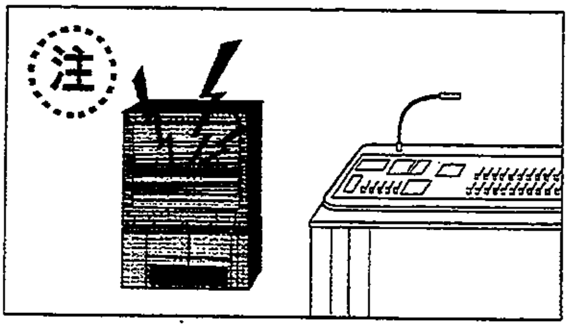


●内部に水、ジュースなどの液体や金属類が入らないようにしてください
故障や誤動作の原因となります

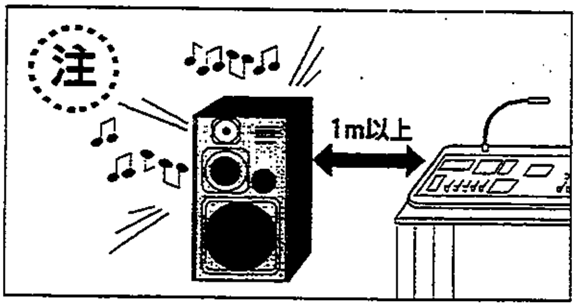


万一入った時は、ただちに電源を切って松下電工エンジニアリングに連絡してください

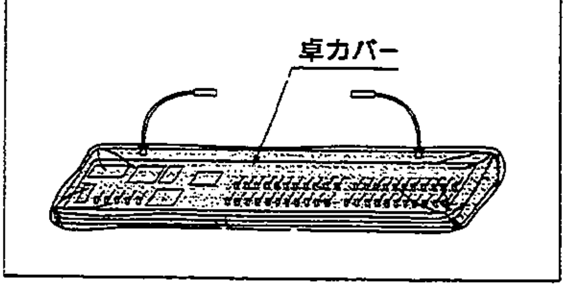
●ラジオやテレビなどのすぐそばでの使用は注意してください
雑音が入ることがあります



●強い磁気を持っているものの近くでの使用は注意してください
誤動作の原因となります



●使用されない時は卓カバーをし、卓内にほこりが入らないようにしてください



・*故障や異常にお気づきになられましたら、ただちに電源を切ってお近くの松下電工エンジニアリング（株）にご相談ください*

目次

安全にお使いいただくために ……… i

1.ご使用の前に

調光卓について ……… 1-2
本機を含むシステムについて ……… 1-3
本機の特長 ……… 1-4
各部の名称と働き ……… 1-5

2.基本的な使い方

電源のON/OFF ……… 2-2
操作モード ……… 2-4
明かりをだす ……… 2-5
手動で明かりを変化させる ……… 2-8
明かりを記憶する ……… 2-10
記憶した明かりを再現する ……… 2-14

3.使いこなす

特定の明かりを独立して操作する ……… 3-2
全体的に少し明るく/暗くする ……… 3-4
再現した明かりを一部変更する ……… 3-5
記憶した明かりを消去する ……… 3-6
効果を記憶する ……… 3-8
記憶した効果を再現する ……… 3-13
明かりと効果を同時に記憶する ……… 3-14
記憶した効果を消去する ……… 3-16
パッチを変更する ……… 3-18
パッチを解除する ……… 3-22
記憶データをディスクに保存する ……… 3-24
ディスクからデータを読み出す ……… 3-26

4.客席操作部使い方

客席調光動作モード …… 4-2
客席手動モードで操作する …… 4-4
客席自動モードで操作する …… 4-5
ON/OFFスイッチの使い方 …… 4-6
操作場所を切り替える …… 4-7

5.メンテナンス

メンテナンスの必要性 …… 5-2
有寿命部品の寿命 …… 5-3
普段のお手入れと日常点検 …… 5-4
消耗品と交換方法 …… 5-5
故障かな?と思ったときは …… 5-6

6.付録

仕様・定格 …… 6-2
ディスク操作エラーメッセージ …… 6-3
ディスクデータ互換性 …… 6-4

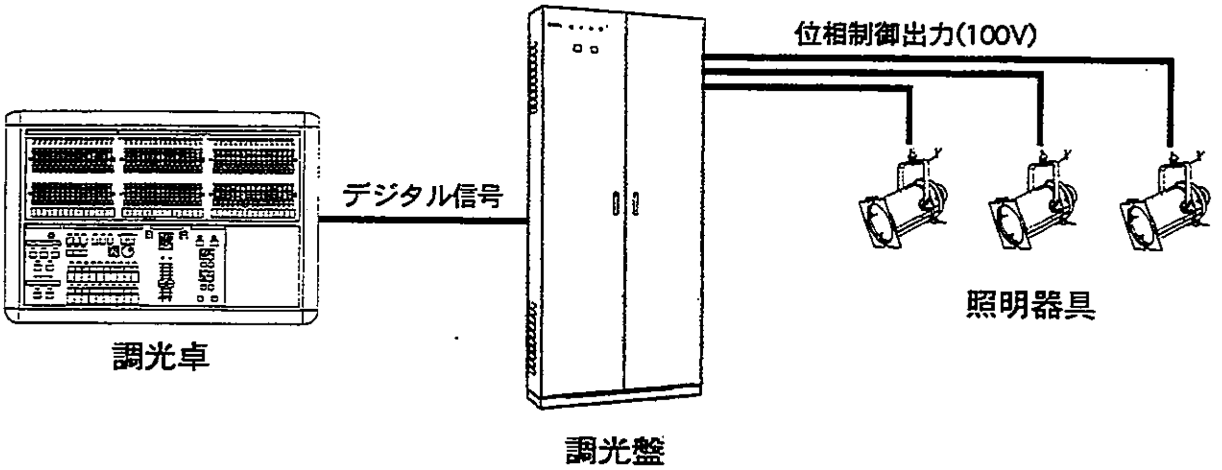
1.ご使用の前に

ここでは調光卓とはどんなものかを紹介します。
また本機の特長を説明します。

・調光卓について
・本機を含むシステムについて
・本機の特長
・各部の名称と働き

●調光卓について

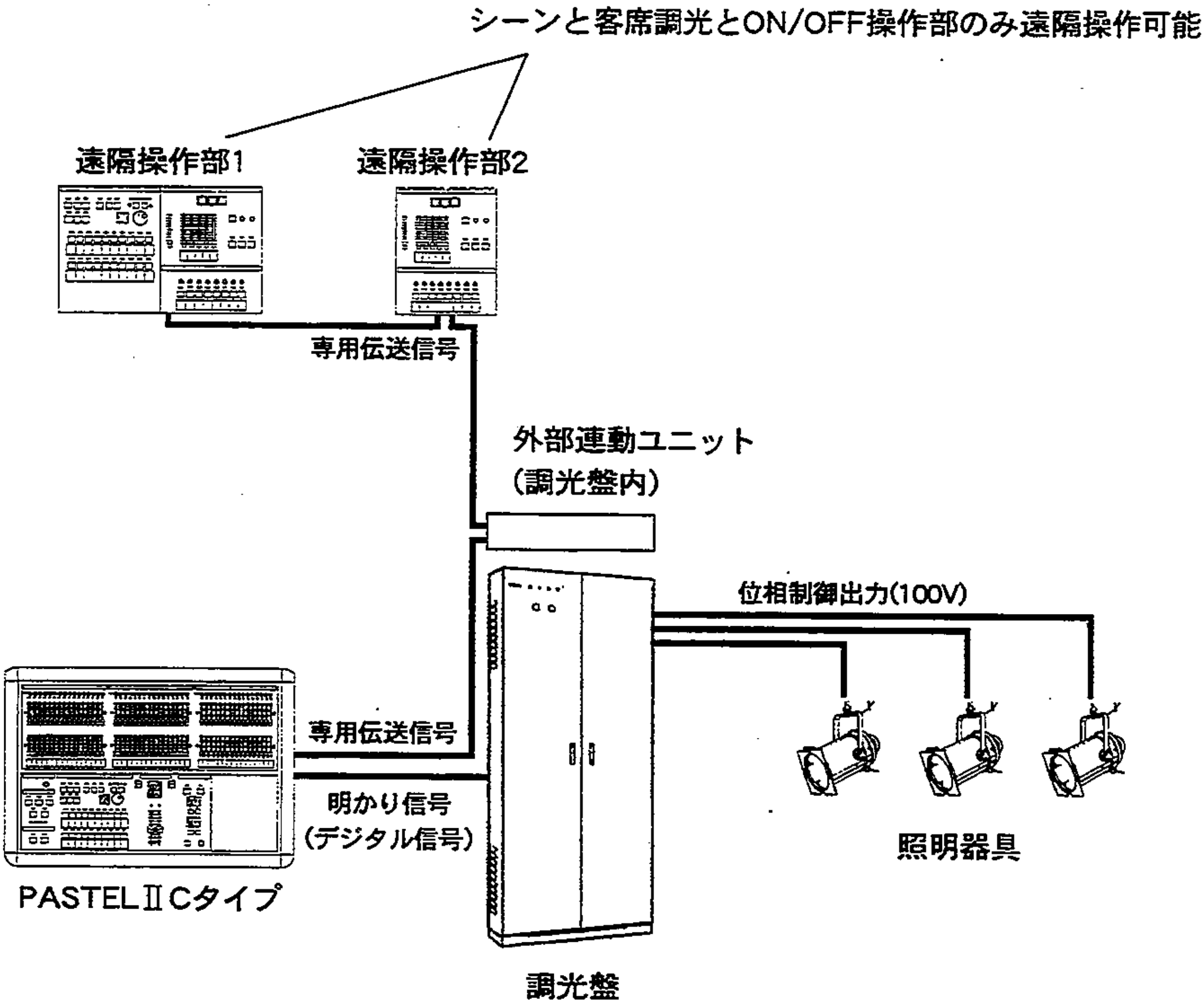
調光卓とは



・調光卓は照明器具の明るさをコントロールする装置です。通常調光卓は上図のように調光盤と組み合わせて使用されます。
・調光卓はユーザの様々な操作にしたがって、例えばスポットライト1は明るさ100%、スポットライト2は50%の明るさのように各照明器具の明るさを演算し、演算した明るさの情報をデジタル信号で調光盤に伝えます。
(各照明器具の明るさをアナログ信号で調光盤に伝えるものもあります)
・調光盤は調光卓から受け取ったデジタル信号を各照明器具ごと(実際は各回路ごと)に負荷電圧を位相制御して照明器具の明るさを制御します。

●本機を含むシステムについて

・PASTELⅡCタイプを含む最小のシステムでは、本体の他に調光盤と照明器具を組み合わせて使用します。
・本体とは別に本体から離れた場所で操作することも可能です。
（シーンと客席調光とON/OFF操作部のみ、本体とは別に2箇所まで）
・外部機器から本体のシーンを連動することも可能です。



●本機の特長

▶ 充実したメモリ機能

- 披露宴、演劇などの各場面の明かりの状態をシーンとして記憶/再生することができます。シーン数は全120シーンで、20シーン×6ページの構成です。
- あかりの点滅による演出(効果)を3パターンまで記憶することができ、3パターンのうちの1つをシーンに記憶することも可能です。
- シーンフェード時間は1秒～99秒の範囲で設定でき、シーンフェード中でもフェード残り時間を変更できます。

▶ フェーダと明かりの対応づけを変更可能(パッチ機能)

- フェーダを操作することによりどの明かりを変化させるかという対応づけ(パッチ)を簡単に変更できるので、用途に応じた最適な設定で使用することができます。

▶ フロッピーディスクドライブ装備

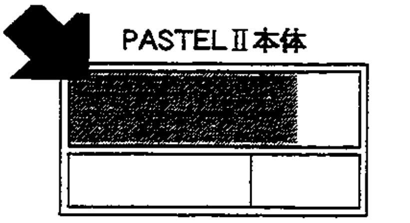
- フロッピーディスクには、シーン/効果/パッチをそれぞれ個別に書き込み、読み込みすることができます。
- フロッピーディスクデータは当社上位機種のPACOLISⅡ、PAREITUS-SXと互換性があり、これらの機種で作成したエフェクトを効果として読み込むことも可能です。

▶ 遠隔操作部より操作可能

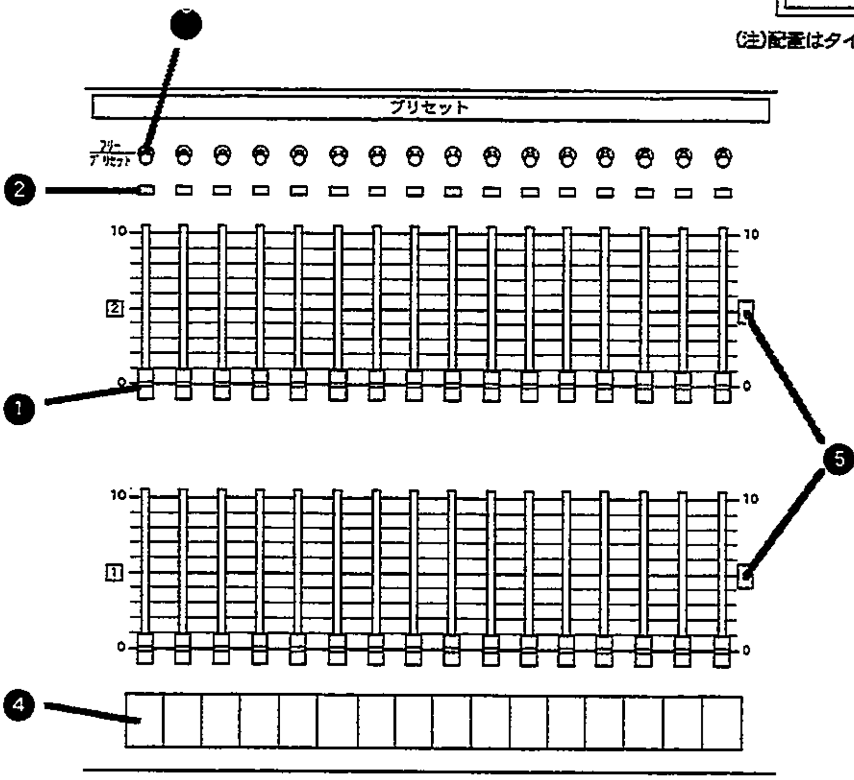
- 遠隔操作部(別売)を接続することにより、シーン再生操作、客席照明操作を本体から離れた場所で操作できます。

●各部の名称と働き

プリセットフェーダ操作部



(注)配置はタイプにより異なる場合があります

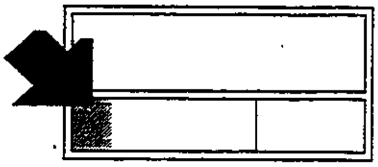


	名称	説明	ページ
❶	プリセットフェーダ	チャンネルの明かりを設定します(下段が1段目、上段が2段目)	2–5
❷	レベル表示灯	チャンネルの明かりレベルが0より大きいときに点灯します	
❸	フリー/プリセット 切替スイッチ	チャンネルの動作モード(フリー/プリセット)を切り換えます ・フリー　　シーンまたはクロスフェーダの状態に関係なく 　　　　　　1段目プリセットフェーダの明かりをだします ・プリセット　シーンまたはクロスフェーダにより明かりをだします	3–2
❹	負荷名称銘板	チャンネルに対応する負荷名称を記入します	3–18
❺	段実行表示灯	手動操作モードのとき段実行状態を表示します ・赤　実行中(現在明かりがでています) ・緑　待機中(次にだす明かりを設定します)	2–5

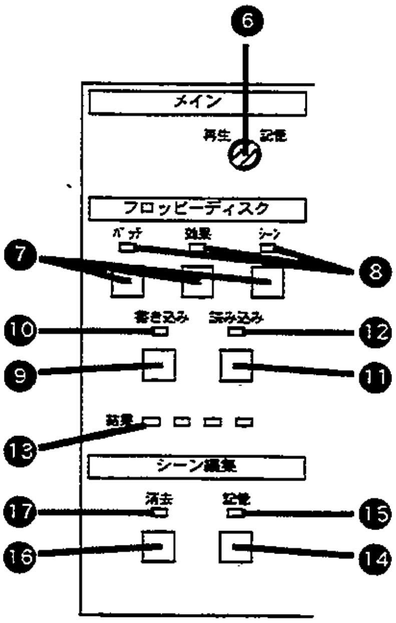
●各部の名称と働き

メイン+フロッピーディスク+シーン編集部

PASTELⅡ本体



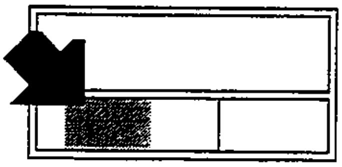
(注)配置はタイプにより異なる場合があります



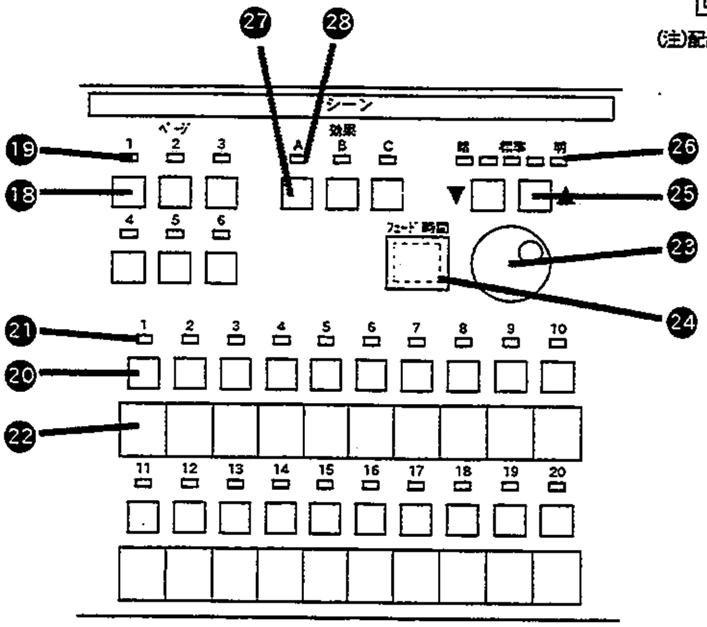
	名称	説明	ページ
❻	キースイッチ	卓動作モード(記憶ﾓｰﾄﾞ/再生ﾓｰﾄﾞ)を切り換えます。 通常は「記憶モード」で使用します。「記憶モード」ではあらゆる操作が可能です。「再生モード」では記憶操作ができないので、誤って記憶データを書き換えてしまうのを防ぐときに使用します。	
❼	ディスクデータ選択ボタン	フロッピーディスクへ書き込むまたはディスクから読み込むデータ(ﾊﾟｯﾁﾃﾞｰﾀ/効果ﾃﾞｰﾀ/ｼｰﾝﾃﾞｰﾀ)を選択します	3-24 3-26
❽	ディスクデータ選択表示灯	❼で選択されたデータの表示灯が点灯します	
❾	ディスク書き込みボタン	❼で選択されたデータを本体からフロッピーディスクへ書き込みます	
❿	ディスク書き込み表示灯	❾によりディスク書き込みが選択されているとき点灯します	
⓫	ディスク読み込みボタン	❼で選択されたデータをフロッピーディスクから本体へ読み込みます	
⓬	ディスク読み込み表示灯	⓫によりディスク読み込みが選択されているとき点灯します	
⓭	ディスク操作結果表示灯	❾または⓫によるフロッピーディスク操作の結果を表示します	
⓮	記憶ボタン	明かりをシーンまたは効果に記憶するときに使用します	2-10
⓯	記憶表示灯	⓮によりシーンまたは効果記憶可能になると点灯します	
⓰	消去ボタン	シーンまたは効果に記憶した明かりを消去するときに使用します	3-6
⓱	消去表示灯	⓰によりシーンまたは効果消去可能になると点灯します	

シーン操作部

PASTELⅡ本体



(注)配置はタイプにより異なる場合があります

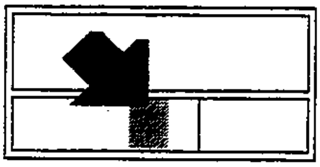


	名称	説明	ページ
⑱	ページボタン	シーンのページを選択します	2−10 2−14
⑲	ページ表示灯	⑱で選択したページの表示灯が点灯します	
⑳	シーンボタン	シーンを選択します	
㉑	シーン表示灯	現在のシーンの状態を表示します ・点灯なし　シーンが記憶されていません ・緑点灯　　シーンが記憶されています ・赤点灯　　シーンを再生しています ・赤点滅　　他のページのシーンを再生しています	
㉒	シーン銘板	シーン名称を記入します	
㉓	フェード時間設定ボリューム	シーンフェード時間または効果スピードを設定します	2−14
㉔	フェード時間表示灯	シーンフェード時間を表示します	
㉕	マスターボタン	明かりを少し明るく/少し暗くするときに使用します	3−4
㉖	マスター表示灯	㉕で操作したときに現在の明るさを相対的に表示します	
㉗	効果ボタン	効果を選択します	3−8
㉘	効果表示灯	現在の効果の状態を表示します ・点灯なし　効果が記憶されていません ・緑点灯　　効果が記憶されています ・赤点灯　　効果を再生しています	

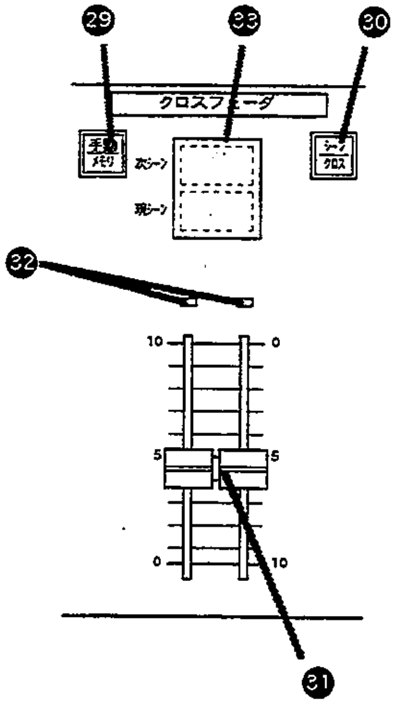
●各部の名称と働き

クロスフェーダ部

PASTEL Ⅱ本体



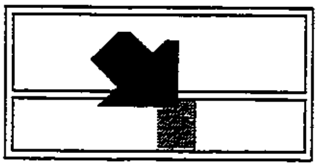
(注)配置はタイプにより異なる場合があります



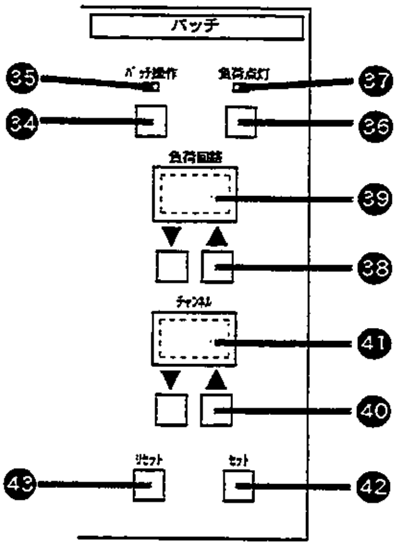
	名称	説明	ページ
29	手動/メモリ切替ボタン	操作モード(手動操作モード/メモリ操作モード)を選択します ・手動操作モード　2段プリセットフェーダを使用して明かりをだします ・メモリ操作モード　明かりを記憶/再生して操作します	2-4
30	シーン/クロス切替ボタン	メモリ操作モードで明かりの再生モード(シーン再生モード/クロス再生モード)を選択します ・メモリ再生モード　記憶した明かりをシーンボタンで再生します ・クロス再生モード　記憶した明かりをクロスフェーダで再生します	
31	クロスフェーダ	シーンまたはプリセットの明かりをクロスフェードさせます	2-8
32	クロス動作表示灯	手動操作モードまたはメモリ操作モード-クロス再生モードにおいてクロスフェーダの動作状態を表示します ・赤点灯　実行中 ・緑点灯　待機中	
33	クロスフェード 進行内容表示灯	クロスフェードの進行内容(現シーン/次シーン)を表示します	

パッチ操作部

PASTELⅡ本体



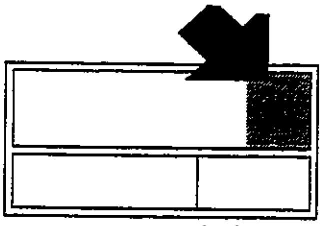
(注)配置はタイプにより異なる場合があります



	名称	説明	ページ
㉞	パッチ操作ボタン	パッチ操作をするときに使用します	3-18 3-22
㉟	パッチ操作表示灯	㉞によりパッチ操作可能になると点灯します	
㊱	負荷点灯ボタン	㊳で選択された負荷回路を点灯させるときに使用します	
㊲	負荷点灯表示灯	㊱により㊳で選択された負荷回路が点灯するとき点灯します	
㊳	負荷回路選択ボタン	負荷回路を選択します	
㊴	負荷回路番号表示灯	負荷回路番号を表示します	
㊵	チャンネル選択ボタン	選択されているチャンネルを選択します	
㊶	チャンネル番号表示灯	選択されているチャンネル番号を表示します	
㊷	パッチセットボタン	㊳と㊵で選択された負荷/チャンネルをパッチします	
㊸	パッチリセットボタン	㊳で選択された負荷のパッチを解除します	

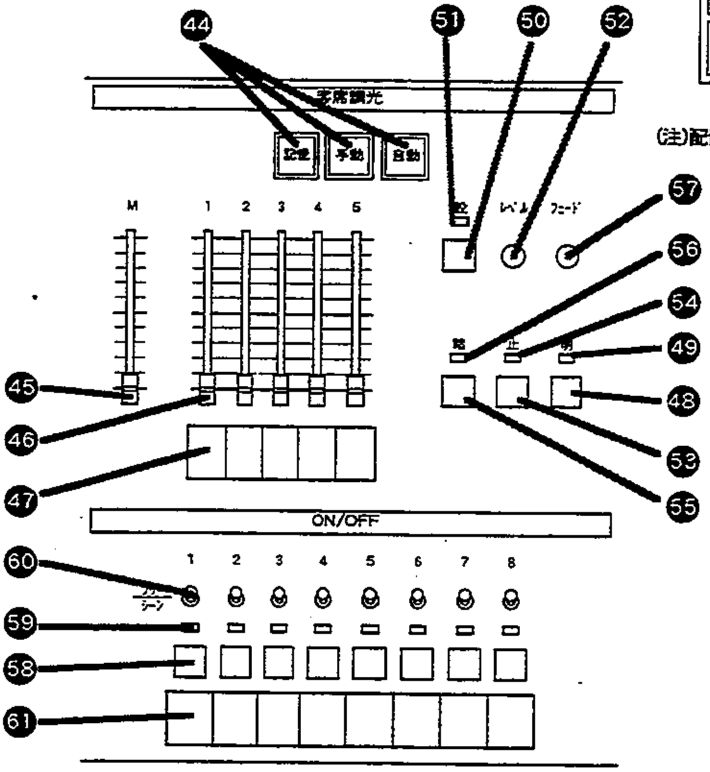
●各部の名称と働き

客席調光+ON/OFF操作部



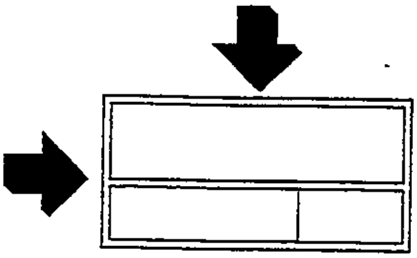
PASTEL Ⅱ 本体

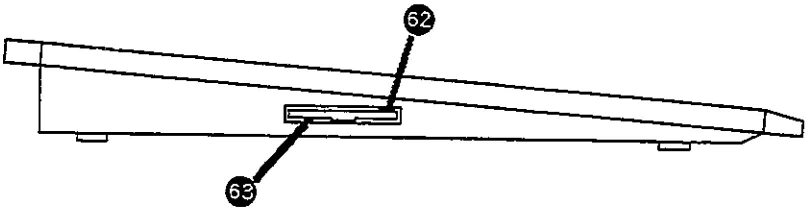
(注)配置はタイプにより異なる場合があります



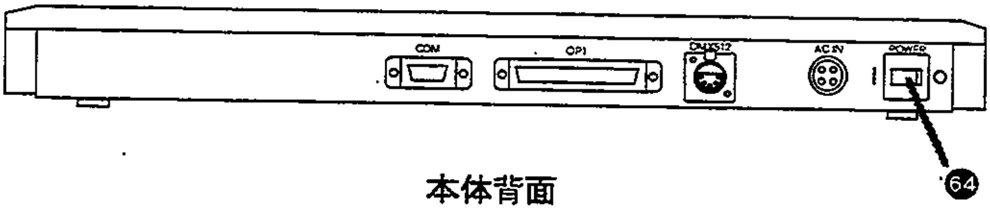
	名称	説明	ページ
(44)	客席動作モード選択ボタン	客席動作モード(記憶/手動/自動)を選択します	4-2
(45)	客席マスタフェーダ	客席手動モードにおいて(46)で設定された明るさを全体的に制御します	4-4
(46)	客席フェーダ	客席照明の明るさを設定します	
(47)	客席負荷名称板	(46)に対応する客席負荷名称を記入します	
(48)	客席自動明ボタン	客席自動モードにおいて(46)で設定された明るさにします	4-5
(49)	客席自動明表示灯	(48)により客席自動明が選択されると点灯します	
(50)	客席自動設ボタン	客席自動モードにおいて(46)と(52)で設定された明るさにします	
(51)	客席自動設表示灯	(50)により客席自動設が選択されると点灯します	
(52)	客席自動設レベルボリューム	客席自動モードにおいて設のレベルを設定します	
(53)	客席自動止ボタン	客席自動モードにおいて明かりのフェードを止めます	
(54)	客席自動止表示灯	客席自動モードにおいて明かりのフェードが止まると点灯します	
(55)	客席自動暗ボタン	客席自動モードにおいて明かりをおとします	
(56)	客席自動暗表示灯	(55)により客席自動暗が選択されると点灯します	
(57)	客席自動フェードボリューム	客席自動モードにおいてフェード時間を設定します	
(58)	ON/OFFボタン	設定された負荷をON/OFFします	4-6
(59)	ON/OFF表示灯	設定された負荷がONのとき点灯します	
(60)	ON/OFFフリー/シーン切替スイッチ	設定された負荷の動作モードを選択します ・フリー　シーンの状態に関係なく負荷をON/OFFします ・シーン　シーンと連動して負荷がON/OFFします	
(61)	ON/OFF負荷名称板	設定された負荷名称を記入します	

本体側面/背面部





本体左側面



本体背面

	名称	説明	ページ
62	ディスクイジェクトボタン	フロッピーディスクをドライブから取り出します	3-24
63	ディスクアクセス表示灯	フロッピーディスクドライブが動作中に緑色に点灯します	3-26
64	電源スイッチ	電源ON/OFFを行います	2-2

2.基本的な使い方

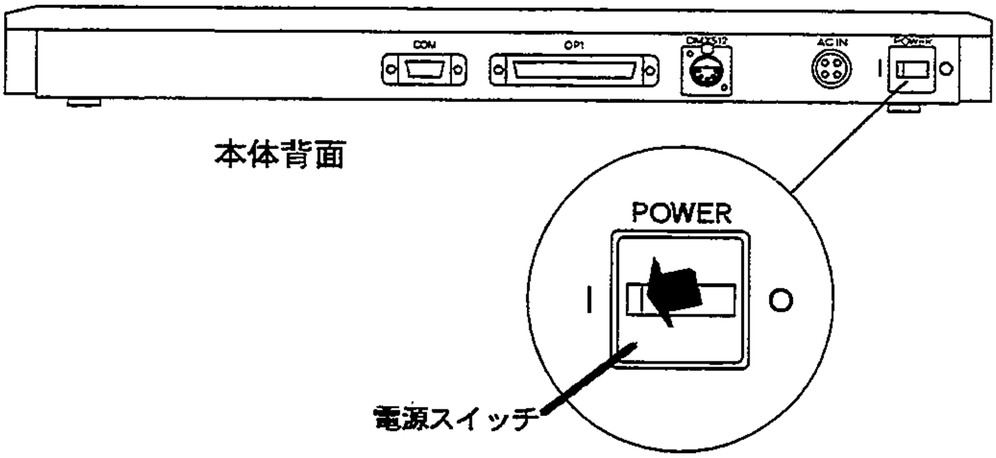
ここでは調光卓の基本的な使い方を説明します。
より詳しい操作に関しては「3.使いこなす」を
お読みください。

- 電源のON/OFF
- 操作モード
- 明かりをだす
- 手動で明かりを変化させる
- 明かりを記憶する
- 記憶した明かりを再現する

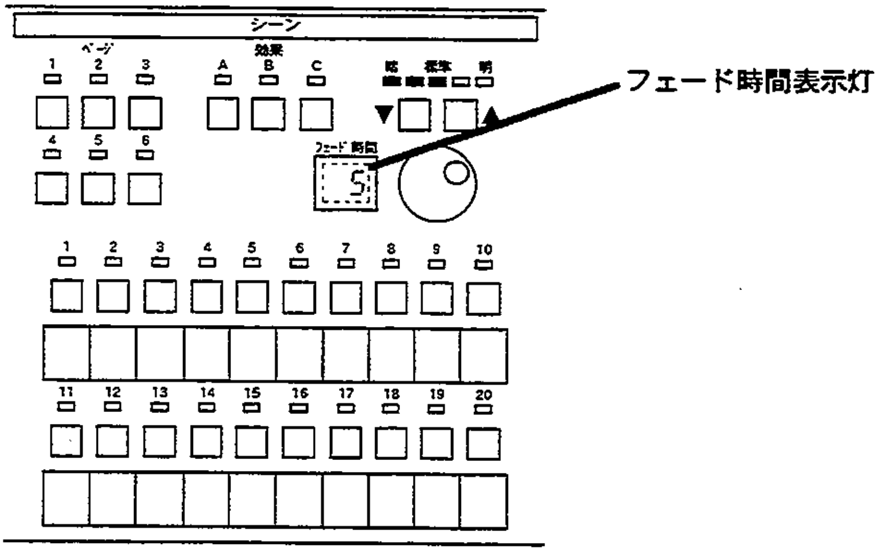
●電源のON/OFF

電源ON操作

① 電源スイッチを本体中央側("｜"側)に倒します



・電源が正常にONしたかどうかは、シーン操作部のフェード時間表示灯で確認することができます。(下図)正常な状態ではフェード時間表示灯が「5」と点灯します。



電源OFF操作

① 電源スイッチを本体外側("O"側)に倒します

・電源が正常にOFFすると、本体のすべての表示灯が消え、しばらく後明かりも消えます。

△注意事項

フロッピーディスクドライブ動作中に電源をOFFしないでください。
フロッピーディスクドライブおよびフロッピーディスク故障の原因となります。

●操作モード

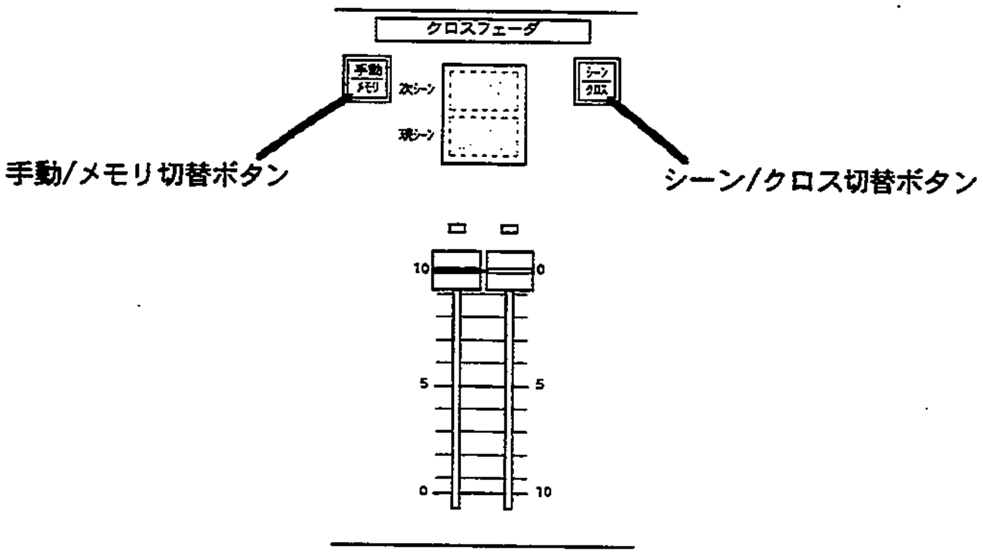
・本機を操作する場合、「手動操作モード」と「メモリ操作モード」の2つの操作モードがあり、
手動メモリ切替ボタンでどちらかを選択して使用します。

手動操作モード

・基本的に2段プリセットフェーダの一方の段で現在の明かりをだし、もう一方の段で次の場面の明かりを設定します。明かりを次の場面の明かりに変化させるにはクロスフェーダを操作します。明かりを変化させた後は現在の明かりと次の場面の明かりが入れ替わるので、さらに次の場面の明かりを設定します。手動操作モードでは、このように明かりが変化するたびに次の明かりを設定し、クロスフェーダで明かりを変化させていきます。

メモリ操作モード

・明かりをだすのにプリセットフェーダは1段目のみしか使用しません。
・基本的にあらかじめ必要な明かりを内部に記憶しておき、本番では記憶した明かりを再現していきます。
・明かりを再現する手段としては、記憶した明かりをシーンボタンを押して再現するモード(シーン再生モード/2-14ページ)と記憶した明かりをクロスフェーダで再現するモード(クロス再生モード/2-16ページ)の2つがあり、シーン/クロス切替ボタンでどちらかを選択して使用します。



●明かりをだす

▶「明かりをだす」とは

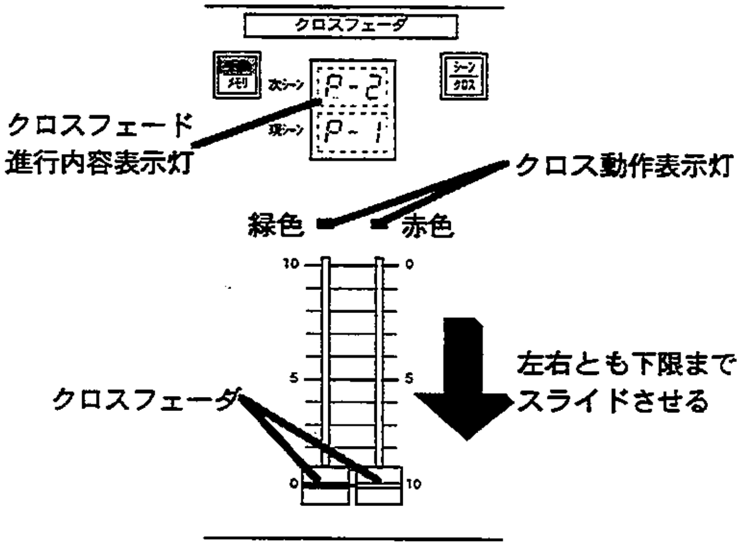
- 照明器具(白熱灯、蛍光灯など)を点灯させることを「明かりをだす」と表現します。
- 「明かりをだす」という言葉は、「スポットライトの明かりをだす」というように一つの明かりに対して用いる場合と、「演劇の第1場面の明かりをだす」というように複数の明かりの組み合わせに用いる場合とがあります。

手動操作モードの場合

操作モードに関しては2-4ページ参照

① クロスフェーダを左右とも上限または下限までスライドさせます

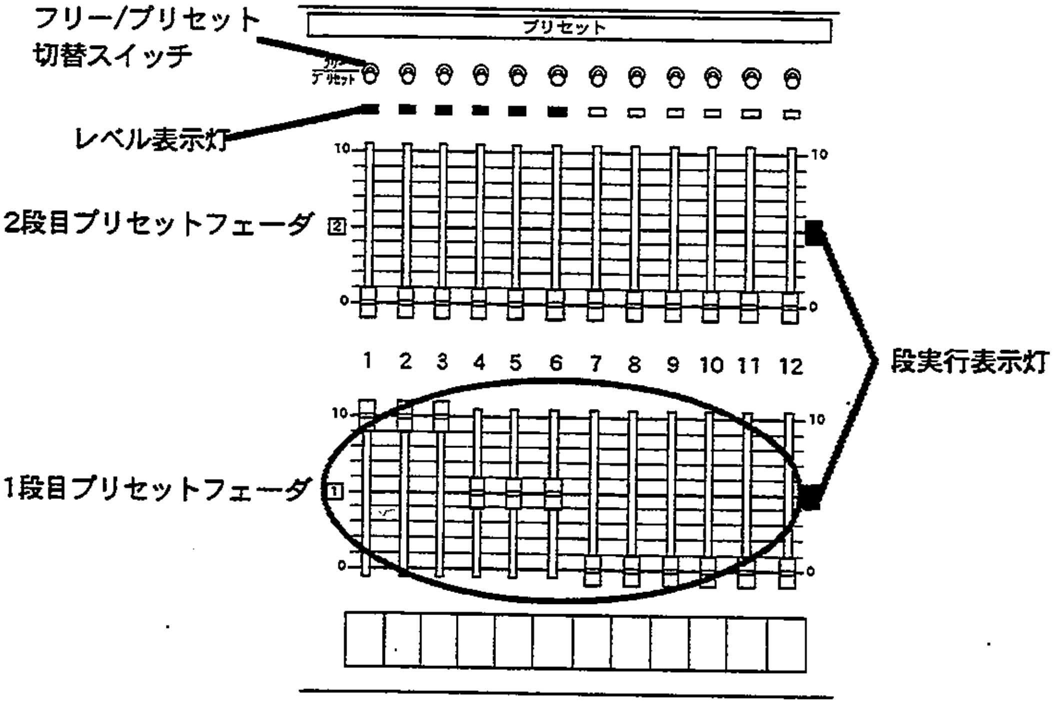
- クロスフェーダを左右とも上限または下限までスライドさせると、クロス動作表示灯が緑または赤色に点灯し、クロスフェード進行内容表示灯が「P-1」または「P-2」と表示されます。
- クロス動作表示灯が点灯しない場合は、クロスフェーダを一度往復させてください。



クロスフェーダを下限までスライドさせた場合

② 段実行表示灯が赤点灯のプリセットフェーダを操作して明かりをだします

・フリー/プリセット切替スイッチは「プリセット」側に設定してください。(3-2ページ参照)
・各フェーダがどの明かりに対応しているかはパッチ設定(→3-18ページ参照)により異なります。
・明かりがでるとレベル表示灯が点灯します。



1段目プリセットフェーダを操作してチャンネル1〜3を100%、
チャンネル4〜6を50%で点灯させた場合

▶「チャンネル」とは

・プリセットフェーダは、1本目を「チャンネル1」、2本目を「チャンネル2」、のようにチャンネルで呼びます。

▶ クロスフェーダとプリセットフェーダについて(手動操作モード)

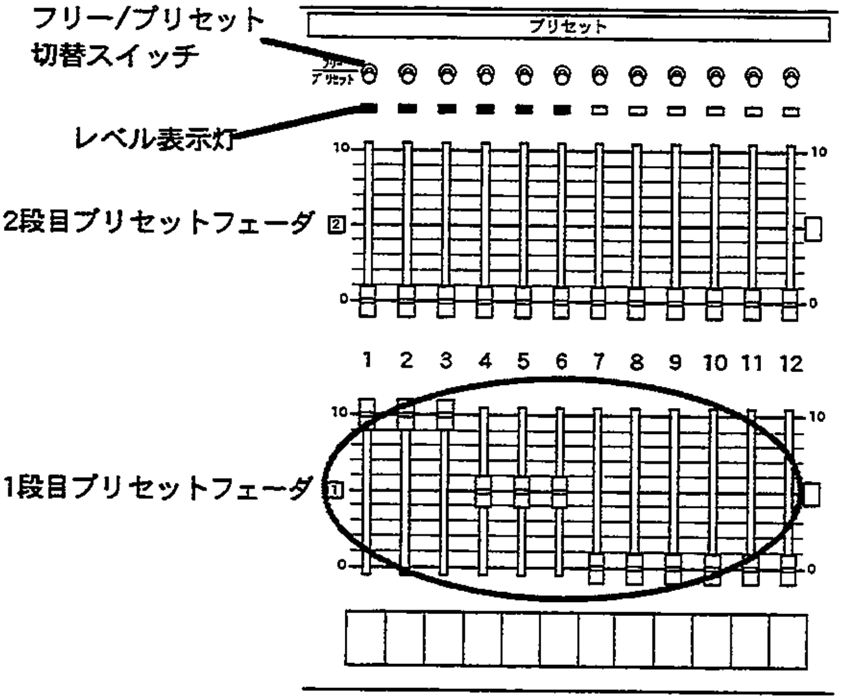
・クロスフェーダはプリセットフェーダで設定した明かりをコントロールします。(手動操作モード時)
・クロスフェーダの位置と明かりをコントロールするプリセットフェーダの段は対応しています。クロスフェーダが下限の位置では下の段すなわち1段目プリセットフェーダ、上限の位置では上の段すなわち2段目プリセットフェーダで明かりをコントロールします。

メモリ操作モードの場合

操作モードに関しては2-4ページ参照

① 1段目プリセットフェーダを操作して明かりをだします

- 「メモリ操作モード」では常に1段目プリセットフェーダで明かりをだします。
- フリー/プリセット切替スイッチは「プリセット」側に設定してください。(3-2ページ参照)
- 各フェーダがどの明かりに対応しているかはパッチ設定(→3-18ページ参照)により異なります。
- 明かりがでるとレベル表示灯が点灯します。



チャンネル1〜3を100%、チャンネル4〜6を50%で点灯させた場合

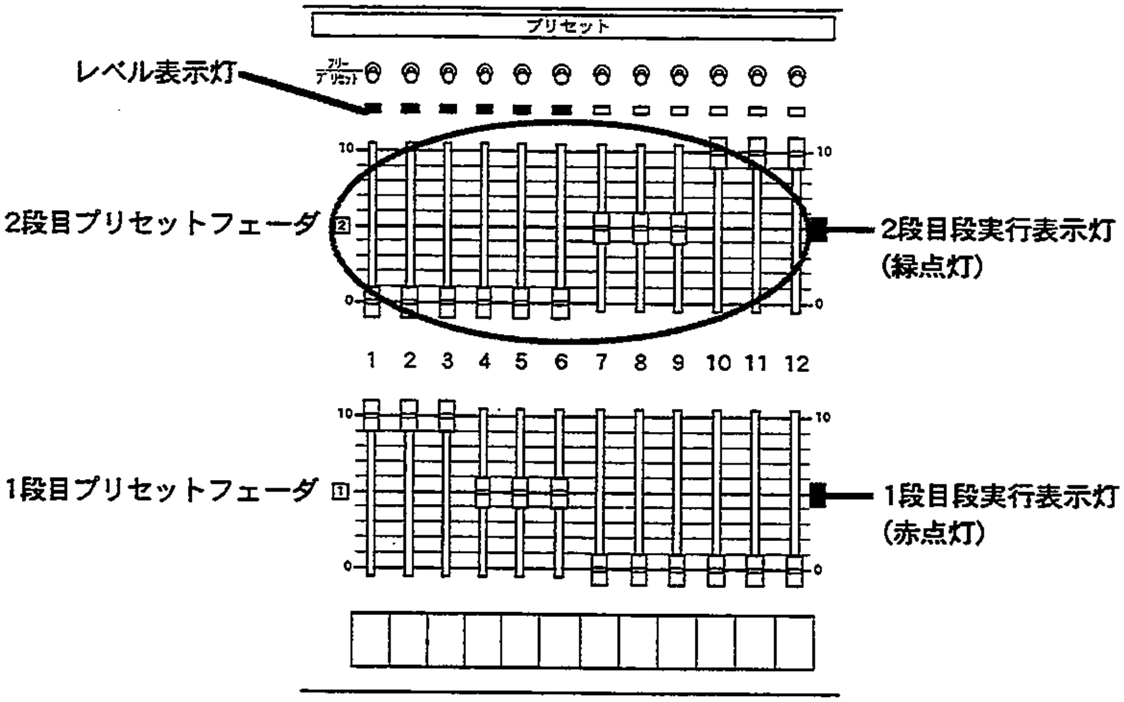
●手動で明かりを変化させる

① 「手動操作モード」にし、明かりをだします

→2-5ページ参照

② 段実行表示灯が緑点灯のプリセットフェーダで次にだす明かりを設定します

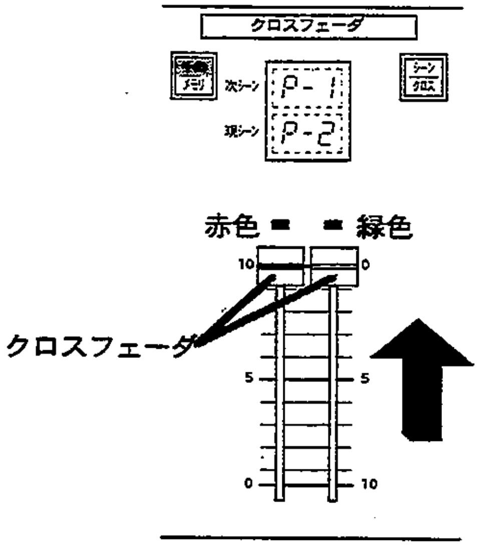
・段実行表示灯が緑点灯のプリセットフェーダを操作しても現在の明かりは変化しません。



2段目プリセットフェーダの段実行表示灯が緑点灯で、
チャンネル7～9を50%、チャンネル10～12を100%で設定した場合

③　クロスフェーダを左右とも反対側までスライドして明かりを変化させます

・クロスフェーダを反対側までスライドさせると、現在の明かりから②で設定した明かりに変化していきます。
・このように明かりの状態をなめらかに変化させることを「明かりをフェードさせる」と表現します



クロスフェーダを下限から上限までスライドさせた場合

④　②、③を繰り返して明かりを変化させていきます

・通常プリセットフェーダは段実行表示灯が赤点灯の段で現在の明かりを設定し、段実行表示灯が緑点灯の段で次の明かり明かりを設定して使用します。

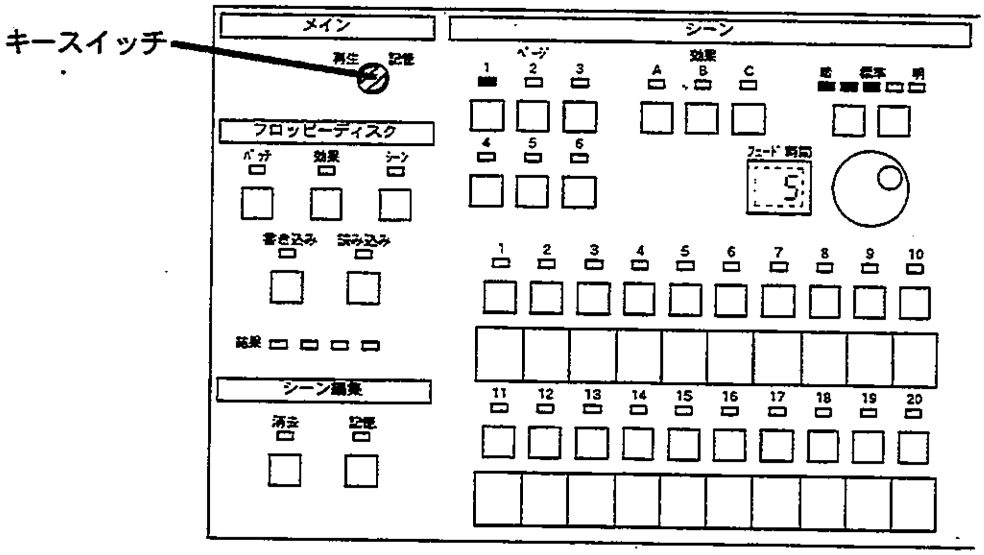
●明かりを記憶する

▶「明かりを記憶する」ことについて

・「明かりをだす」(2-5ページ)「手動で明かりを変化させる」(2-6ページ)に記述されているように明かりはプリセットフェーダで設定しクロスフェーダでだすことができます。しかし明かりを変化させるたびにプリセットフェーダを操作するのでは不便なので、明かるさの状態を内部に記憶しておくことができます。

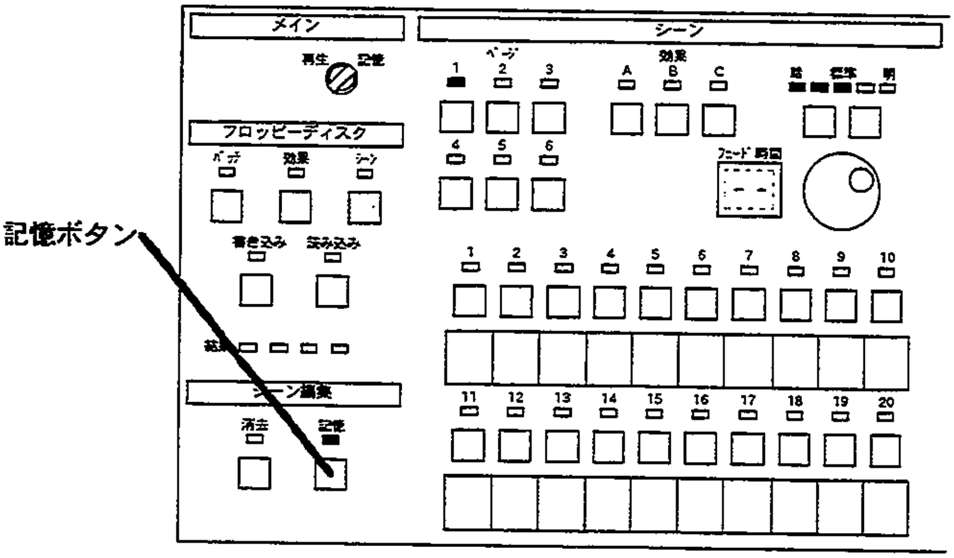
① キースイッチを記憶にします

・キースイッチが記憶の位置のときのみ明かりを記憶することができます。



② 記憶ボタンを押します

・記憶ボタンを押すと記憶表示灯が赤色に点灯します。



③　明かりをだします

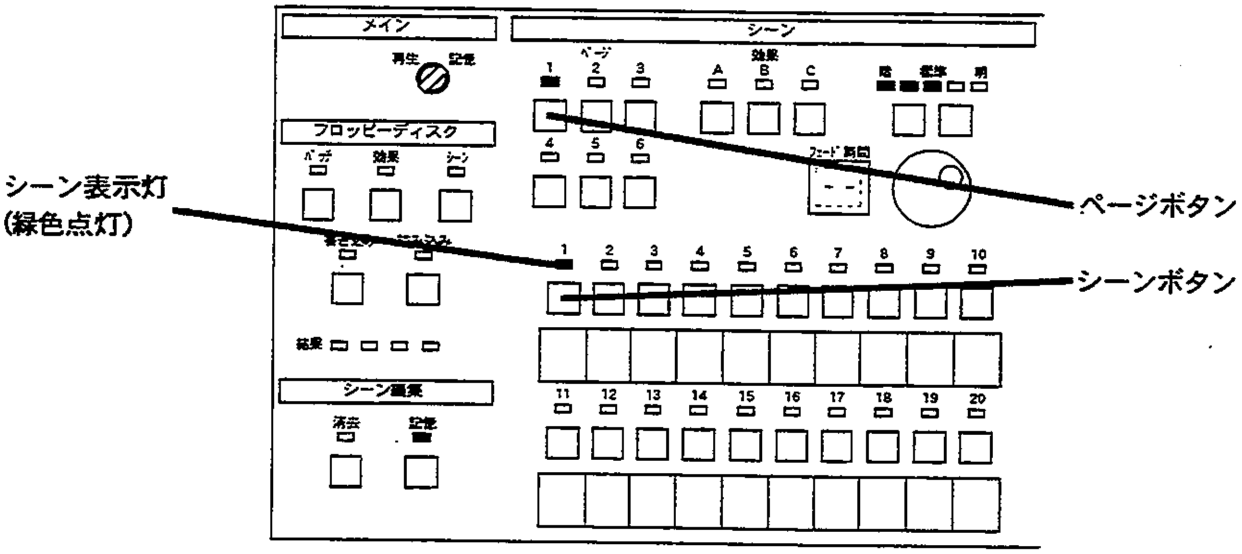
→2-5ページ参照

⚠注意事項

・フリー/プリセット切替スイッチは「プリセット」側に設定してください。
「フリー」側のチャンネルは明かりは記憶されません。(3-2ページ参照)

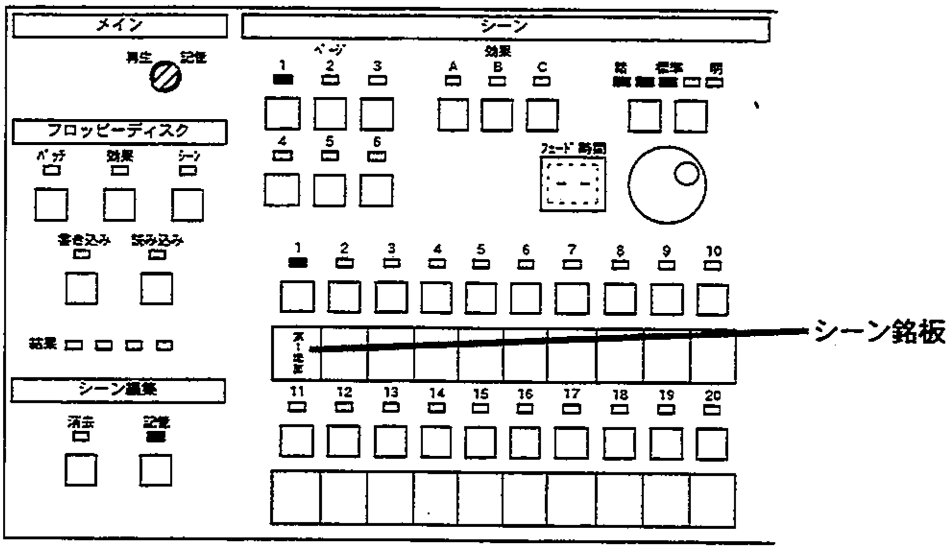
⑤　シーンボタンを押して記憶します

・シーンが記憶されるとシーン表示灯が緑色に点灯します。
・シーンボタンを押す前に、ページボタンでページを変更できます。
・記憶操作をキャンセルする場合はもう一度記憶ボタンを押してください。



ページ1、シーン1に明かりを記憶した場合

⑥ シーン銘板に記憶した明かりの名称を記入します



⑦ ④、⑤、⑥を繰り返して必要な明かりを記憶します

⑧ 記憶ボタンを押して記憶操作を終了します

・記憶ボタンを押すと記憶ボタン上部の表示灯が消灯します。

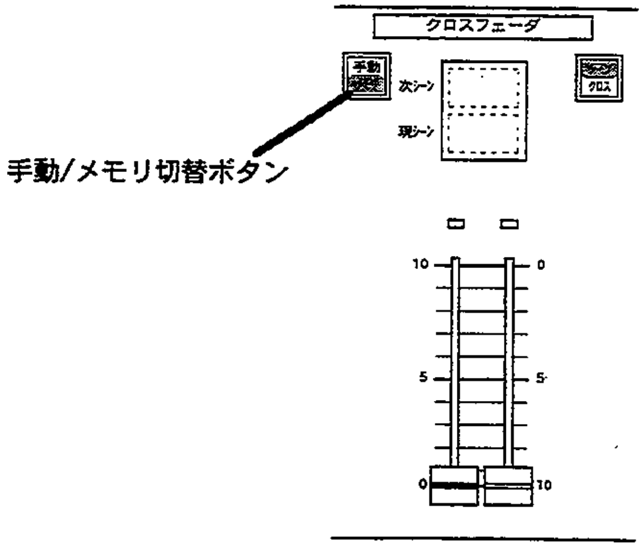
●記憶した明かりを再現する

・記憶した明かりは「メモリ操作モード」の「シーン再生モード」と「クロス再生モード」の
2つのモードで再現することができます。（「操作モード」2-4ページ参照）

シーン再生モードで再現する場合

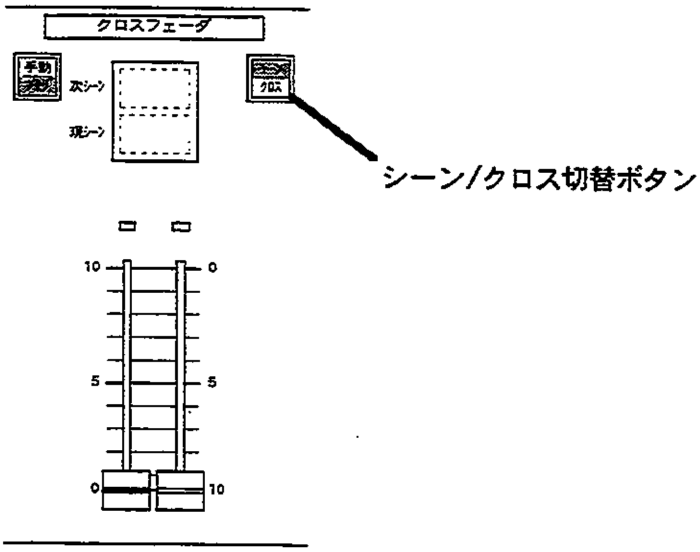
① 手動/メモリ切替ボタンを押して「メモリ操作モード」にします

・「メモリ操作モード」では手動/メモリ切替ボタンの「メモリ」部分が赤色に点灯します。
・手動/メモリ切替ボタンを押すごとに「手動操作モード」と「メモリ操作モード」が
切り換わります。



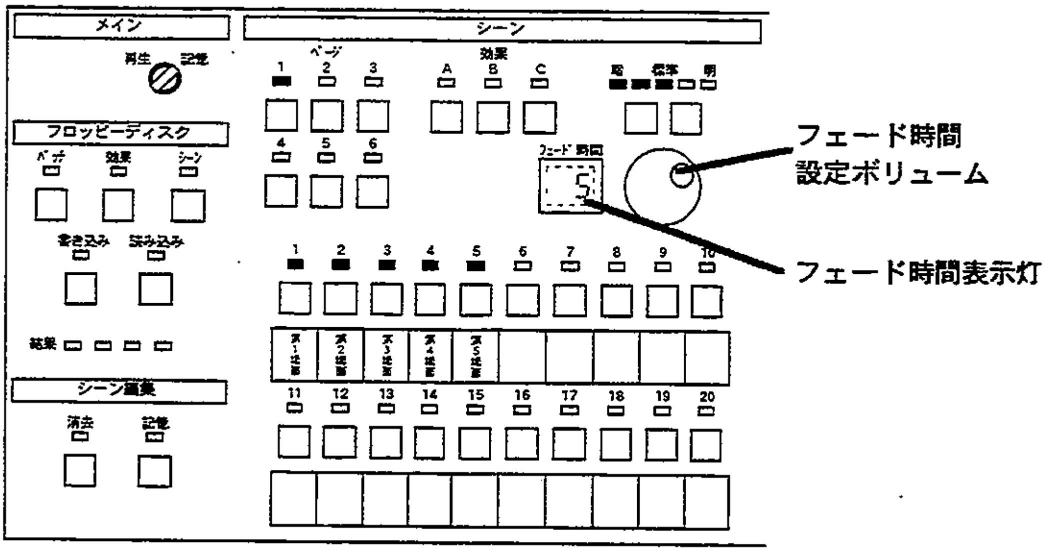
② シーン/クロス切替ボタンを押して「シーン再生モード」にします

・「シーン再生モード」ではシーン/クロス切替ボタンの「シーン」部分が赤色に点灯します。
・シーン/クロス切替ボタンを押すごとに「シーン再生モード」と「クロス再生モード」が
切り換わります。



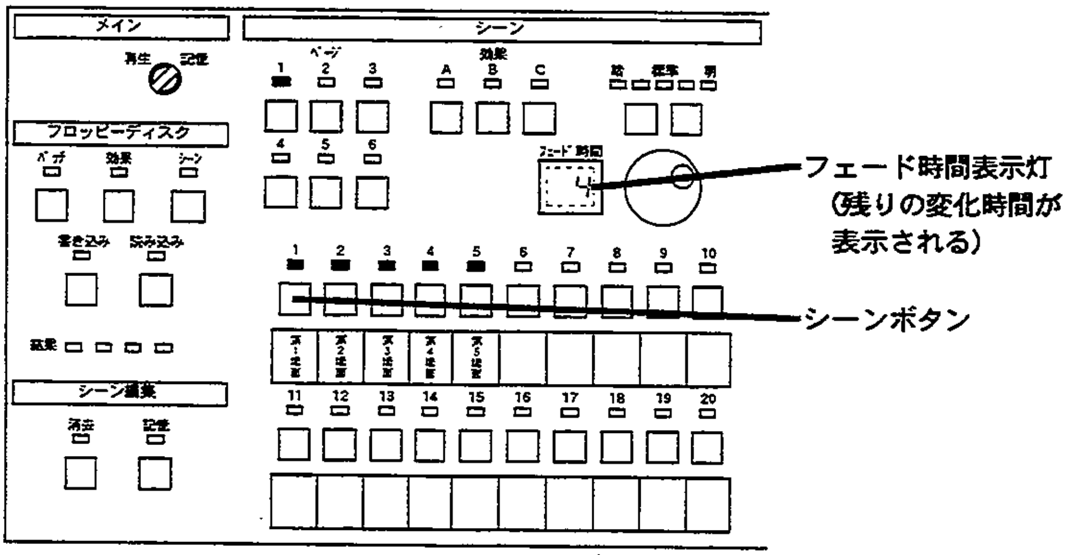
③　フェード時間設定ボリュームで明かりの変化時間を設定します

・明かりの変化時間(フェード時間)が長いと明かりはゆっくり変化し、短いと明かりは急に変化します。
・明かりの変化時間はフェード時間表示灯に表示され(単位秒)、フェード時間設定ボリュームを右に回すと長くなり、左に回すと短くなります。



④　シーンボタンを押して記憶した明かりを再現します

・シーンボタンを押すと明かりは③で設定した明かりの変化時間でなめらかに変化します。
・明かりの変化中はフェード時間表示灯に残りの変化時間が表示されます。
・明かりの変化中でもフェード時間設定ボリュームで残りの変化時間を変更できます。
・明かりの変化中でも他のシーンボタンを押して、他の明かりの状態にすることもできます。



⚠注意事項

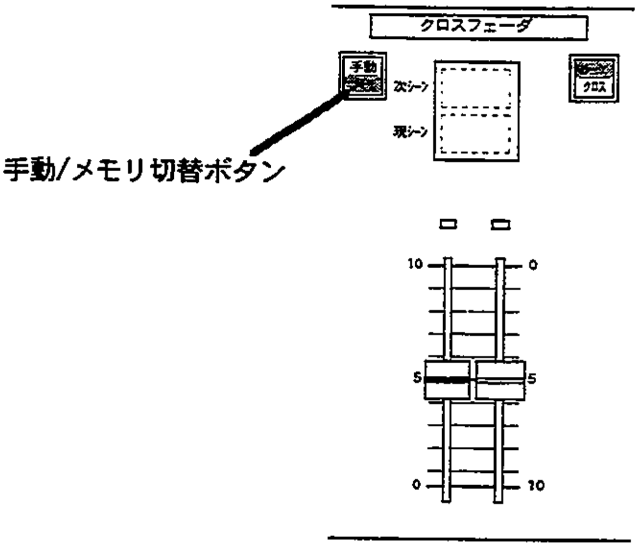
・フリー/プリセット切替スイッチは「プリセット」側に設定してください。
　「フリー」側のチャンネルは明かりは再現されません。(3-2ページ参照)

⑤　③、④を繰り返し、場面に応じた明かりを再現します

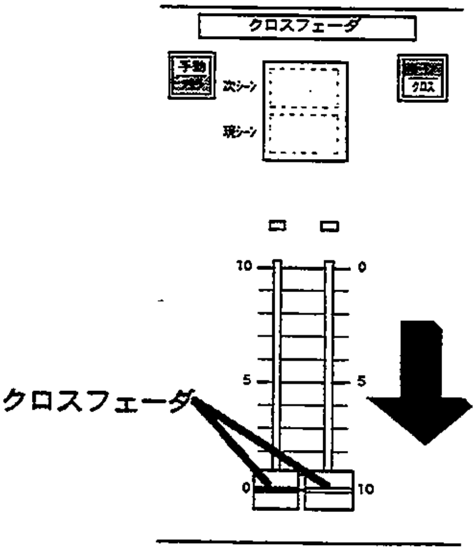
クロス再生モードで再現する場合

① 手動/メモリ切替ボタンを押して「メモリ操作モード」にします

- 「メモリ操作モード」では手動/メモリ切替ボタンの「メモリ」部分が赤色に点灯します。
- 手動/メモリ切替ボタンを押すごとに「手動操作モード」と「メモリ操作モード」が切り換わります。



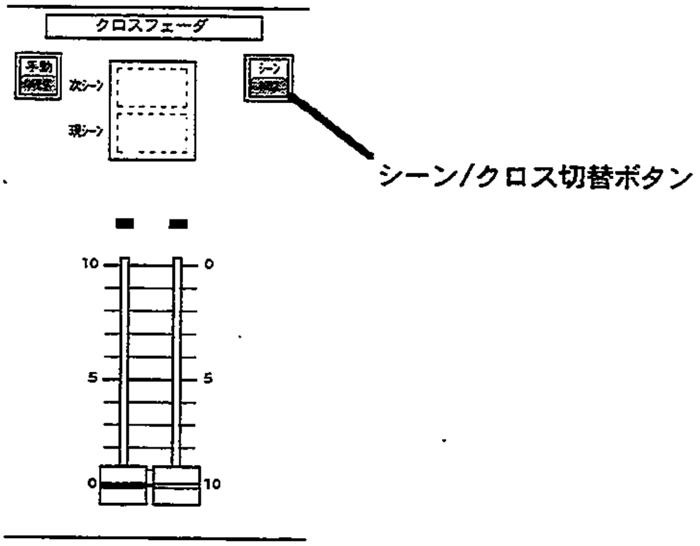
② クロスフェーダを左右とも上限または下限までスライドさせます



クロスフェーダを下限までスライドさせた場合

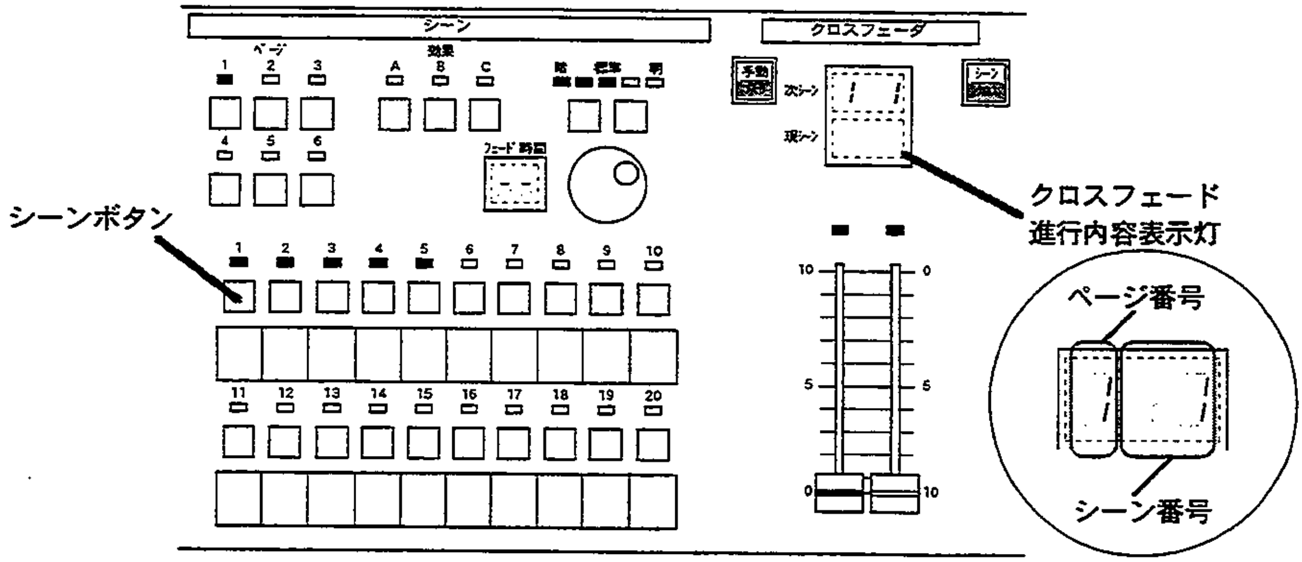
③ シーン/クロス切替ボタンを押して「クロス再生モード」にします

- 「クロス再生モード」ではシーン/クロス切替ボタンの「クロス」部分が赤色に点灯します。
- シーン/クロス切替ボタンを押すごとに「シーン再生モード」と「クロス再生モード」が切り換わります。



④ 記憶したシーンボタンを押して次に再現する明かりを選択します

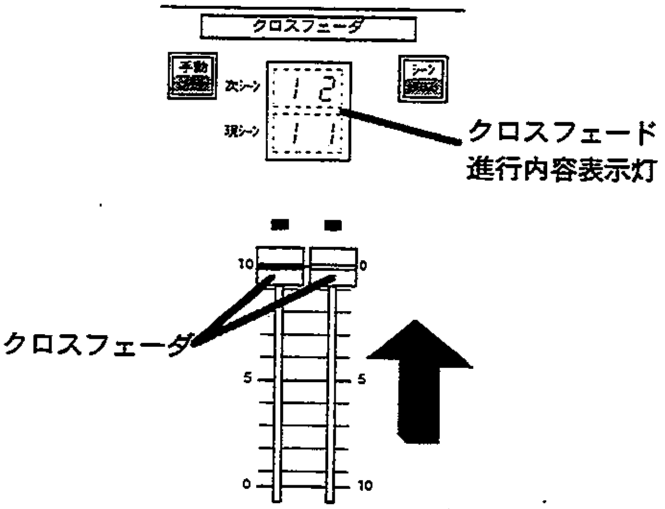
- シーンボタンを押すとクロスフェード進行表示灯の次シーンにページ番号とシーン番号が表示されます。



ページ1、シーン1を選択した場合

⑤ クロスフェーダを左右とも反対側までスライドして記憶した明かりを再現させます

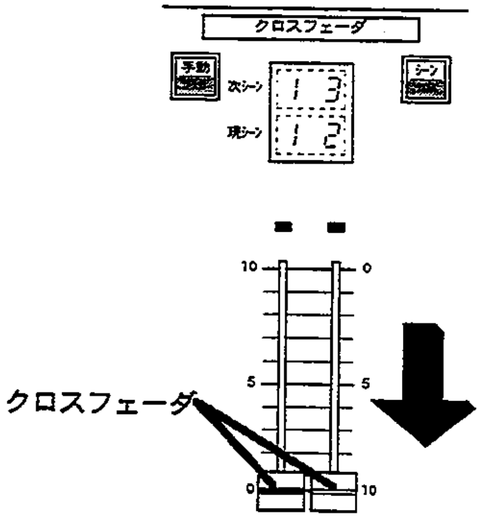
・クロスフェーダをスライドさせると、④で選択した明かりに変化していきます。
・クロスフェーダを反対側までスライドさせるとクロスフェード進行表示灯の表示が1シーン進行します。



クロスフェーダを上限までスライドさせた場合

⑥ 次に再現する明かりを変更する場合は④と同じ操作を行い、クロスフェーダを左右とも反対側までスライドして次の明かりを再現させます

・クロスフェーダをスライドさせると、次シーンに選択された明かりに変化していきます。
・クロスフェーダを反対側までスライドさせるとクロスフェード進行表示灯の表示が1シーン進行します。



クロスフェーダを下限までスライドさせた場合

⑦ ⑥の操作を繰り返して記憶した明かりを順次再現していきます

3.使いこなす

ここでは調光卓のより詳しい使い方を説明します。

・特定の明かりを独立して操作する
・全体的に少し明るく/暗くする
・再現した明かりを一部変更する
・記憶した明かりを消去する
・効果を記憶する
・記憶した効果を再現する
・明かりと効果を同時に記憶する
・記憶した効果を消去する
・パッチを変更する
・パッチを解除する
・記憶データをディスクに保存する
・ディスクからデータを読み出す

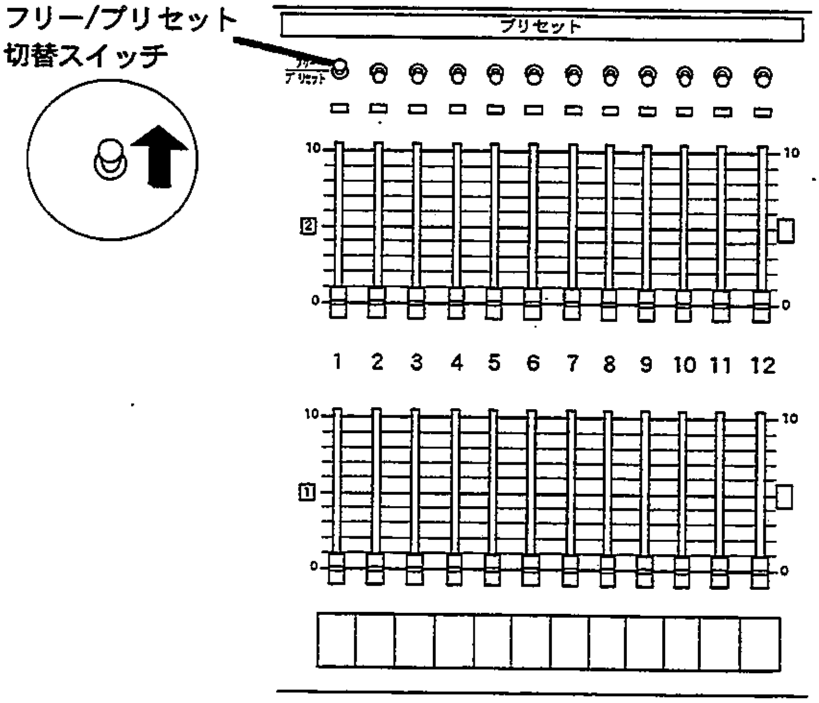
●特定の明かりを独立して操作する

▶「特定の明かりを独立して操作すること」について

・スポットライトなどで他の明かりとは別に操作したい場合、チャンネル単位で独立して操作することができます。

① 独立して操作する明かりのフリー/プリセット切替スイッチを上側(フリー側)にします

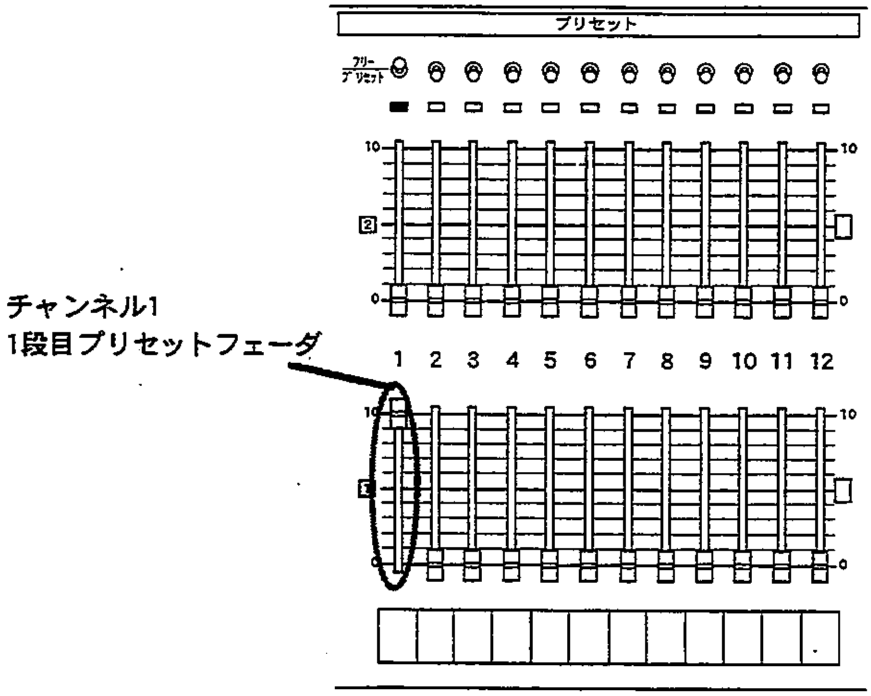
・「手動操作モード」(2-6ページ参照)または「メモリ操作モード」(2-12ページ参照)で明かりを変化させても、フリー/プリセット切替スイッチがフリー側のチャンネルの明かりは変化しません。



チャンネル1を独立して操作する場合

② 1段目プリセットフェーダで明かりを変化させます。

・フリー/プリセット切替スイッチがフリー側のチャンネルの明かりは常に
1段目プリセットフェーダで変化させます。



チャンネル1を独立して操作する場合

●全体的に少し明るく/暗くする

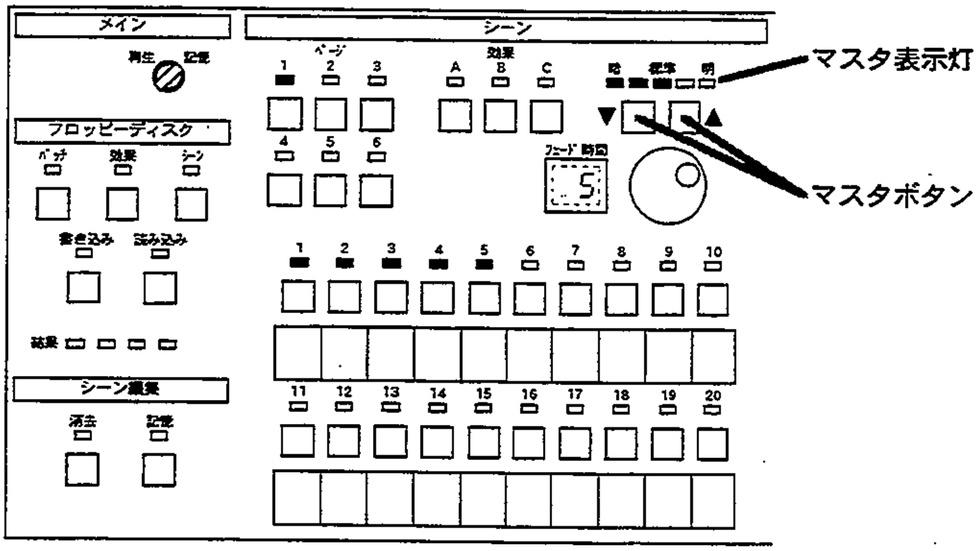
(注)この機能は「メモリ操作モード」でしか動作しません。

① 「メモリ操作モード」で記憶した明かりを再現します

→2-12ページ参照

② マスタボタンで明かりを全体的に少し明るく/暗くします

・マスタボタン▲を押すと明かりが全体的に少し明るくなり、マスタボタン▼を押すと明かりが全体的に暗くなります。(ボタンを押し続けると少しづつ変化していきます。)
・マスタボタンで明かりが全体的に少し明るく/暗くなると、マスタ表示灯の表示が変化します。



表示	内容
暗 標準 明 ■■■□□	明るさは記憶した状態から約±5%以内の状態です。
暗 標準 明 ■□□□□	明るさは記憶した状態から約－12%以下の状態です。
暗 標準 明 ■■□□□	明るさは記憶した状態から約－12%以上約－5%以下の状態です。
暗 標準 明 ■■■■□	明るさは記憶した状態から約＋5%以上約＋12%以下の状態です。
暗 標準 明 ■■■■■	明るさは記憶した状態から約＋12%以下の状態です。

マスタ表示灯の表示と意味

●再現した明かりを一部変更する

(注)この機能は「メモリ操作モード」で使用されます。

▶「明かりを一部変更すること」について

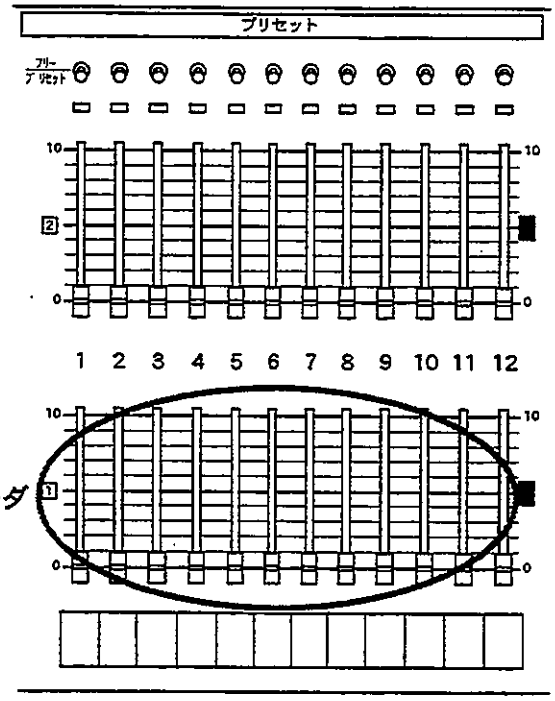
・記憶した明かりを再現したとき、再現した明かりを変更することが可能です。

① 「メモリ操作モード」で記憶した明かりを再現します

→2-12ページ参照

② 1段目プリセットフェーダで明かりを変化させます。

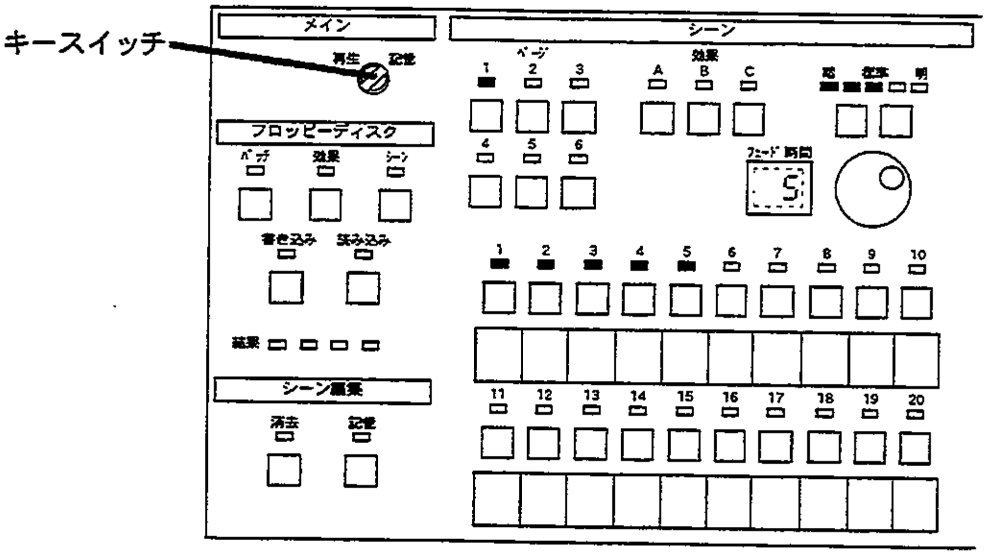
・明かりが急に変化しないように、プリセットフェーダの位置を現在のチャンネルの明るさまでスライドさせないと明かりは変化しないようになっています。
(例えば50%の明るさのチャンネルはフェーダを50%の位置までスライドさせないと明かりは変化しません。)



●記憶した明かりを消去する

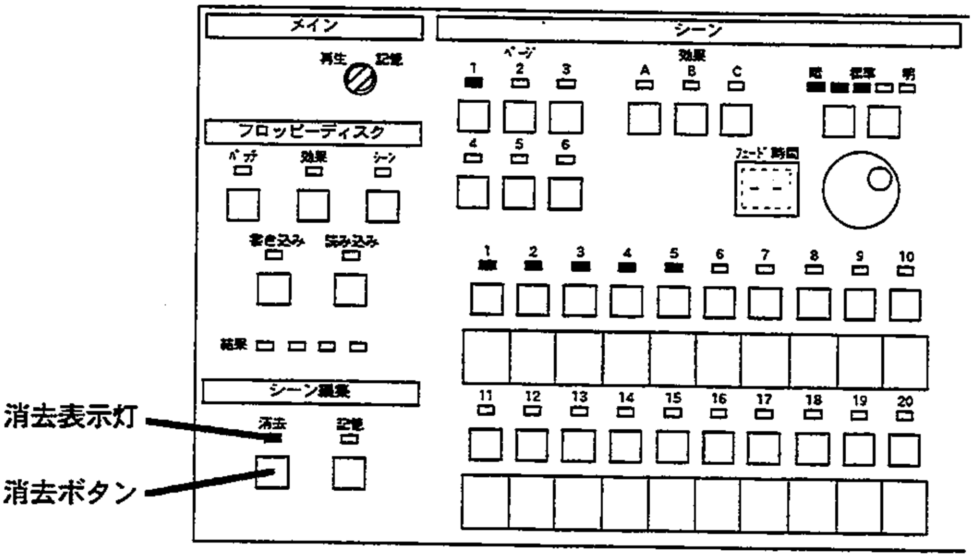
① キースイッチを記憶にします

・キースイッチが記憶の位置のときのみ記憶した明かりを消去することができます。



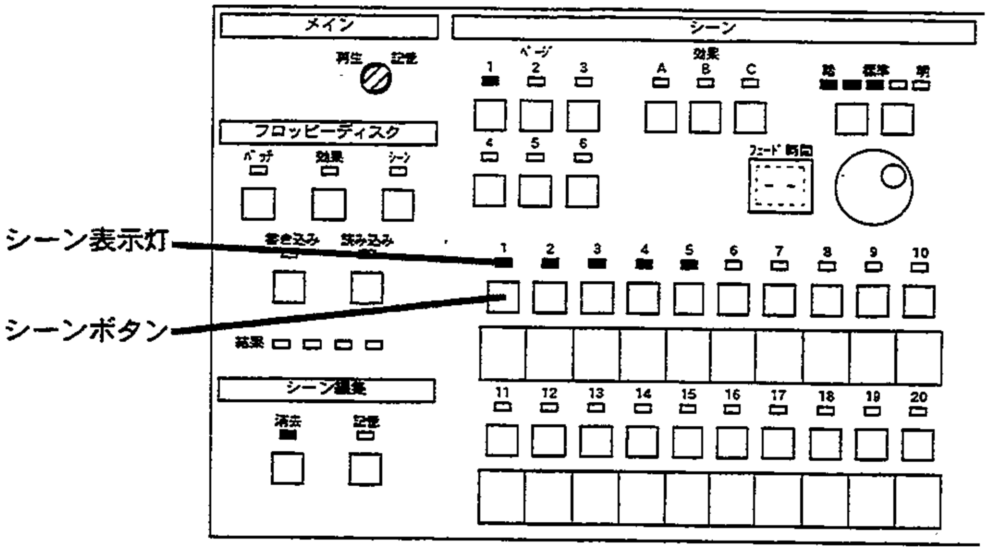
② 消去ボタンを押します

・消去ボタンを押すと消去表示灯が赤色に点灯します。



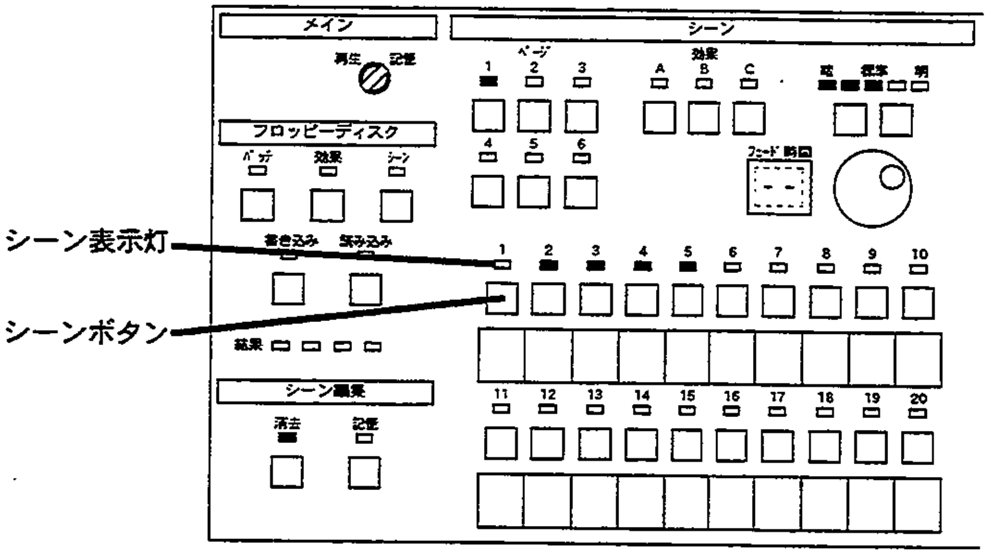
③ 消去するシーンボタンを押します

・シーンボタンを押すとシーン表示灯が点滅します。



④ もう一度消去するシーンボタンを押してシーンを消去します

・もう一度シーンボタンを押すとシーン表示灯が消灯します。



⑤ 消去ボタンを押して消去操作を終了します

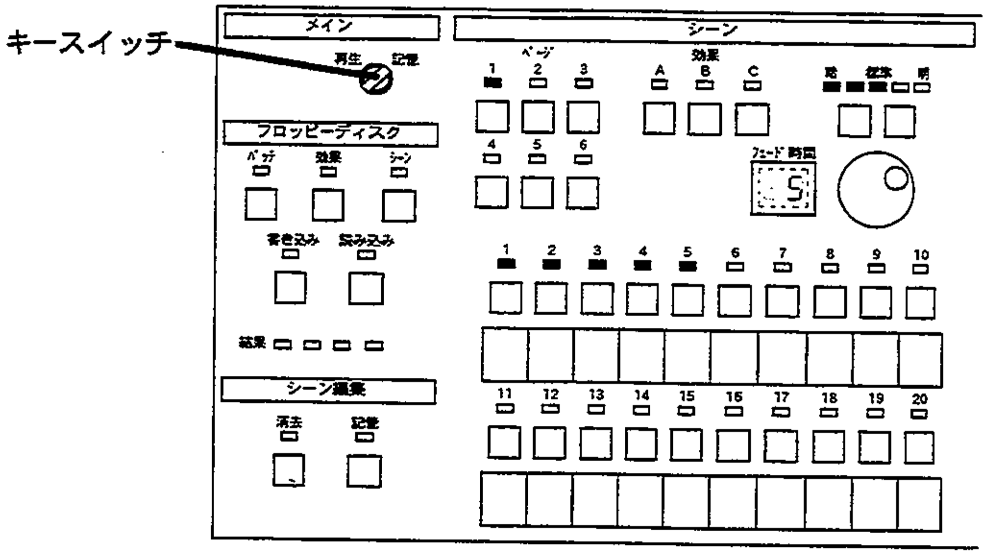
・消去ボタンを押すと消去表示灯が消灯します。

●効果を記憶する

▶「効果」とは
・複数の明かりを周期的に変化させることによる演出を「効果」と呼びます。

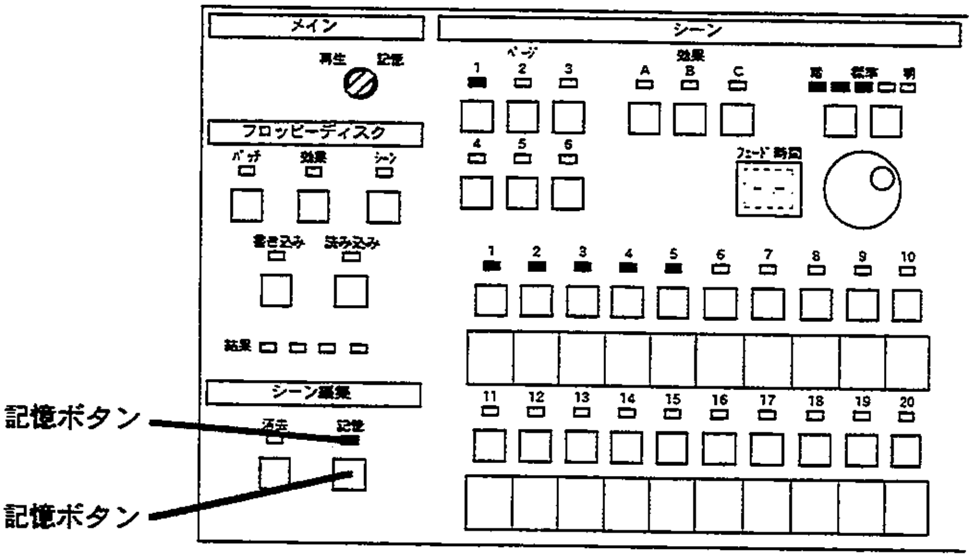
① キースイッチを記憶にします

・キースイッチが記憶の位置のときのみ効果を記憶することができます。



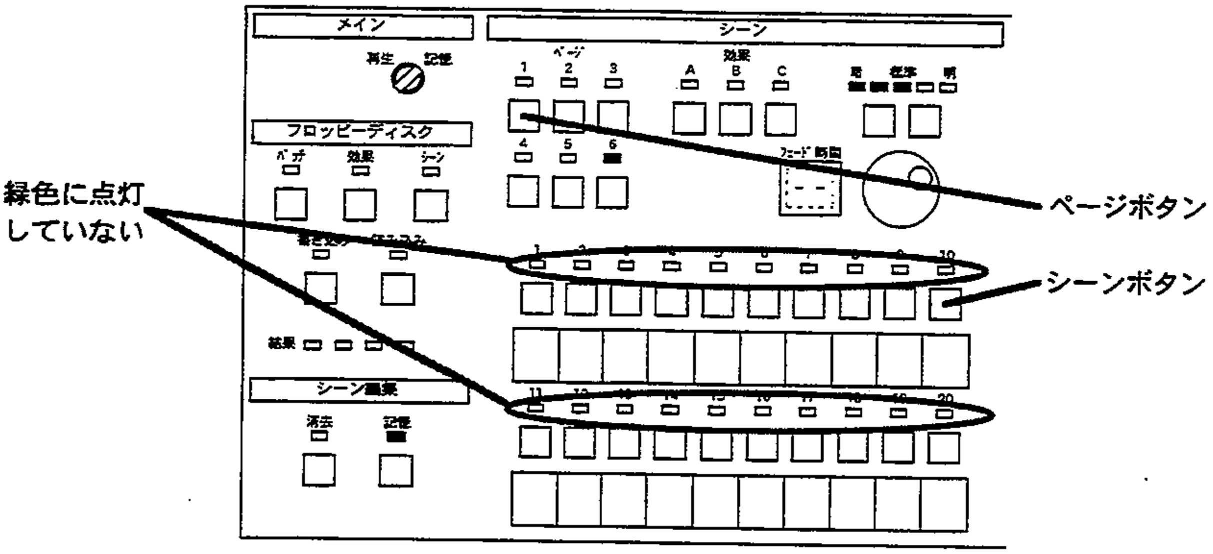
② 記憶ボタンを押します

・記憶ボタンを押すと記憶表示灯が赤色に点灯します。



⑤ ページボタンで記憶がないページを選択します

・記憶がないページはすべてのシーン表示灯が緑色に点灯していません。
・記憶がないページがない場合はシーンデータをディスクに保存し(3-24ページ参照)シーンを消去してください(3-6ページ参照)。



⑥ 効果を構成する明かりのうち最初の明かりをシーン1に記憶します

→明かりを記憶する(2-8ページ)参照

⑦ 効果を構成する明かりのうち2番目の明かりをシーン2に記憶します

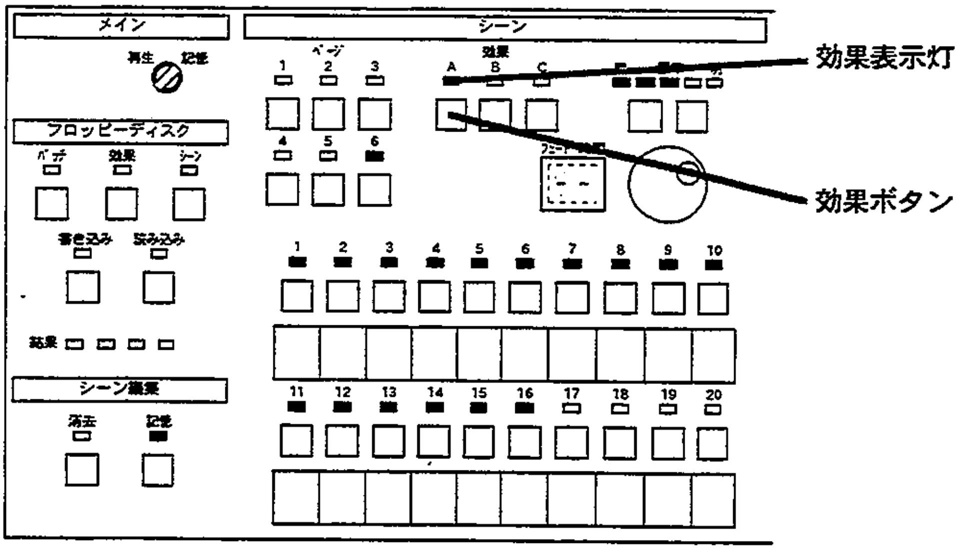
→明かりを記憶する(2-8ページ)参照

⑧ ⑥、⑦と同様にして効果を構成する明かりをシーンに記憶していきます

→明かりを記憶する(2-8ページ)参照

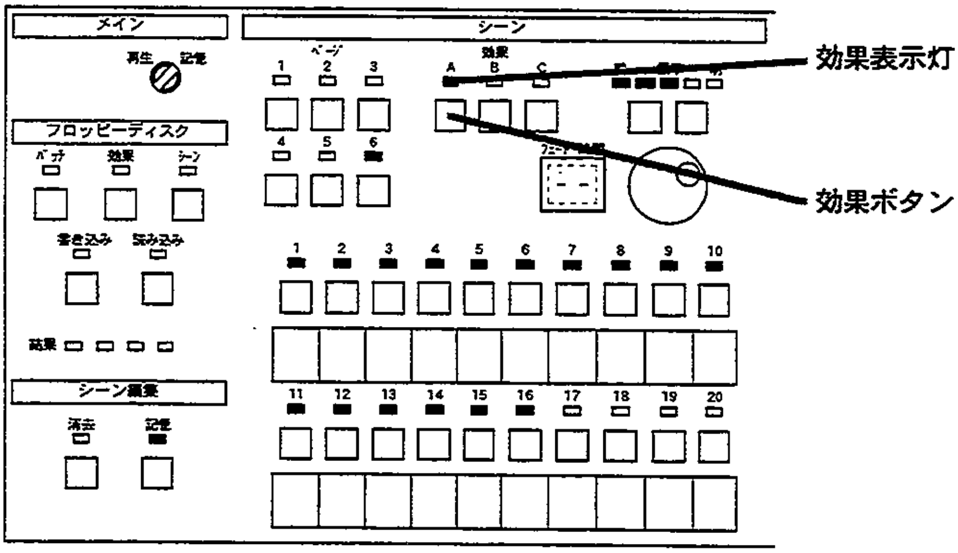
⑨ 効果を構成するすべての明かりをシーンに記憶したら効果ボタンを押して効果を記憶します

・効果を記憶すると効果表示灯が緑色に点灯します。



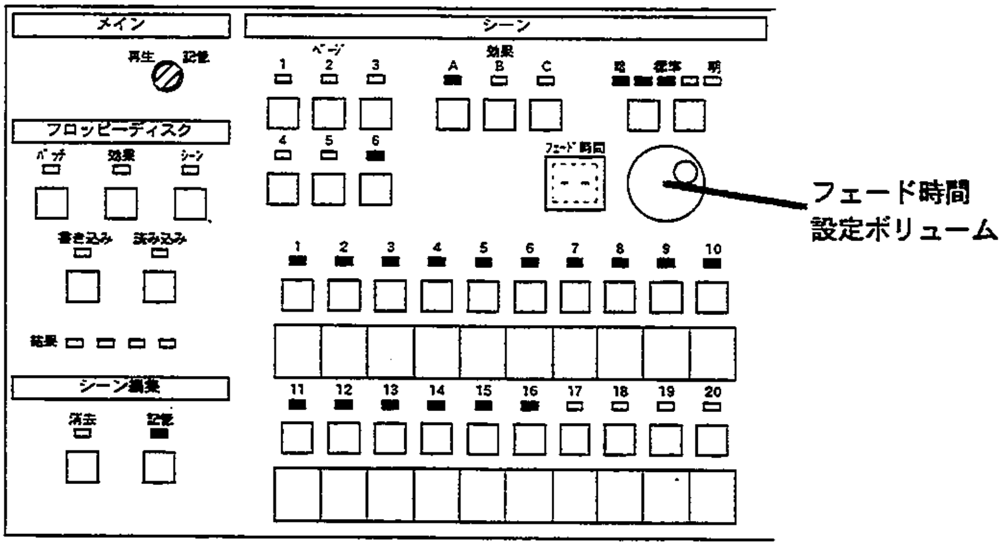
⑩ もう一度効果ボタンを押して記憶した効果を再現します

・効果ボタンを押すと効果が再現され、効果表示灯が赤色で点滅します。



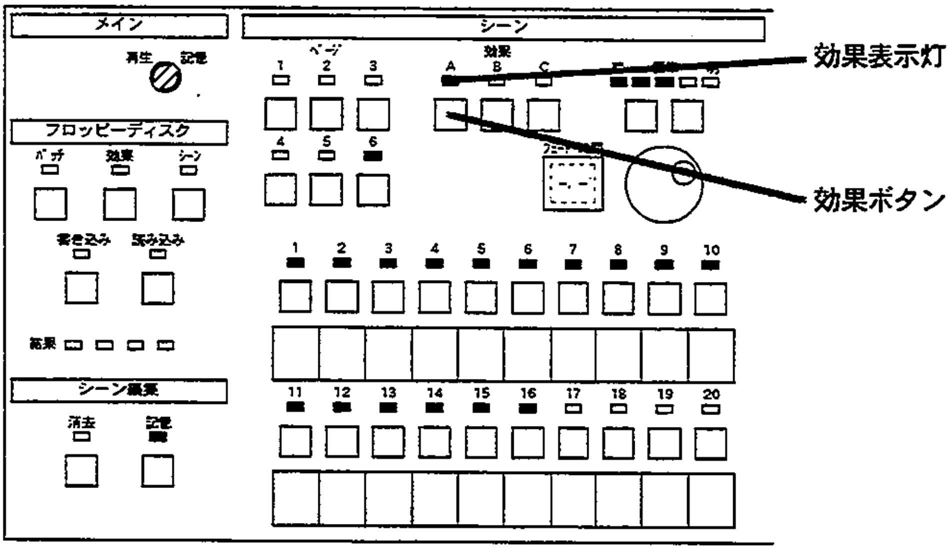
⑪ フェード時間設定ボリュームで効果のスピードを設定します

・フェード時間設定ボリュームを左に回すと効果のスピードが早くなり、
右に回すと効果のスピードが遅くなります。



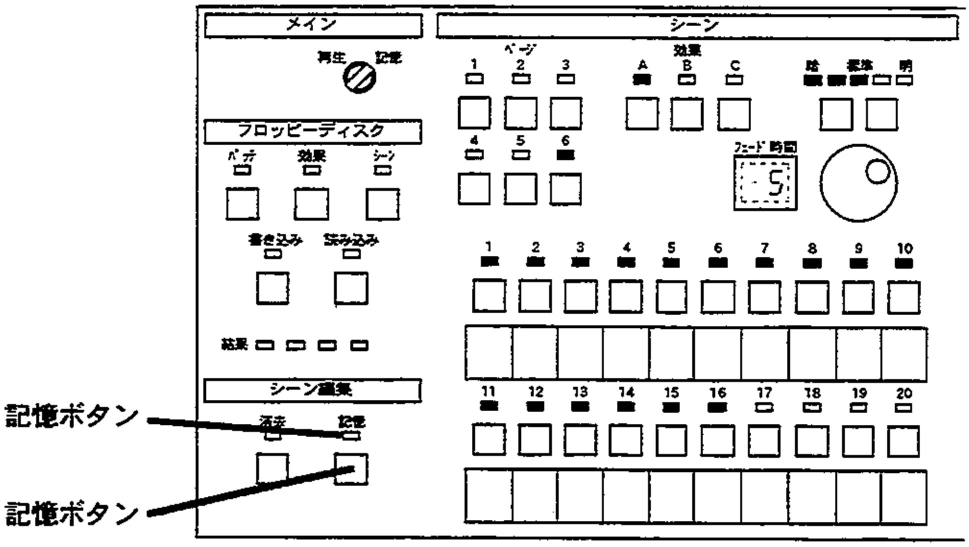
⑫ 効果ボタンを押して効果のスピードを決定します

・効果ボタンを押すと効果の再現が終了し、効果表示灯が緑色に点灯します。



⑬ 記憶ボタンを押して効果の記憶を終了します

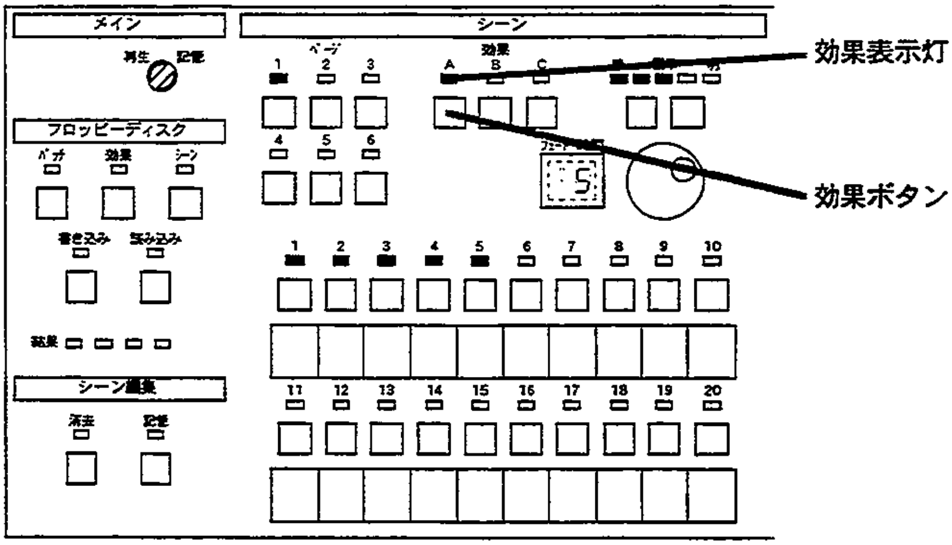
・記憶ボタンを押すと記憶表示灯が消灯します。



●記憶した効果を再現する

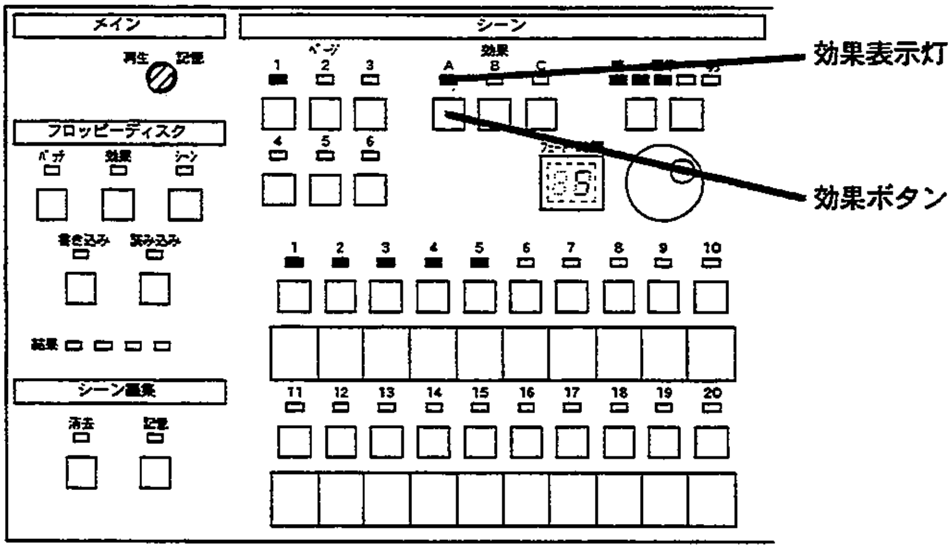
① 再現する効果ボタンを押します

・効果ボタンを押すと効果が再現し、効果表示灯が赤色に点灯します。



② もう一度効果ボタンを押すと効果の再現が終了します

・もう一度効果ボタンを押すと再現した効果が終了し、効果表示灯が緑色に点灯します。



●明かりと効果を同時に記憶する

①から④までの操作は「明かりを記憶する」(2-8ページ)と同じ操作です。

① キースイッチを記憶にします

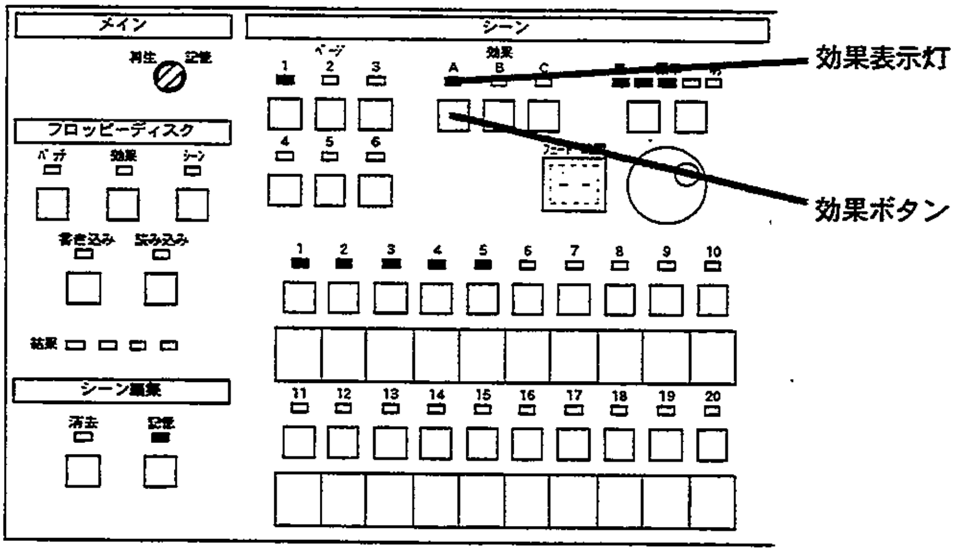
② 手動/メモリ切替ボタンを押して「メモリ操作モード」にします

③ 記憶ボタンを押します

④ 1段目プリセットフェーダで記憶する明かりをだします

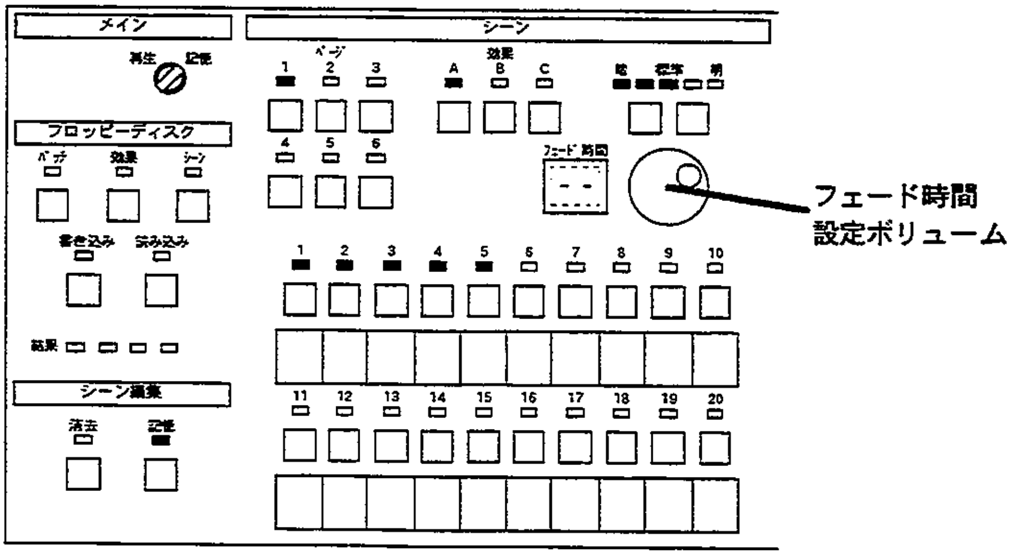
⑤ 効果ボタンを押して記憶する効果を再現します

・効果ボタンを押すと効果が再現し、効果表示灯が赤色に点灯します。



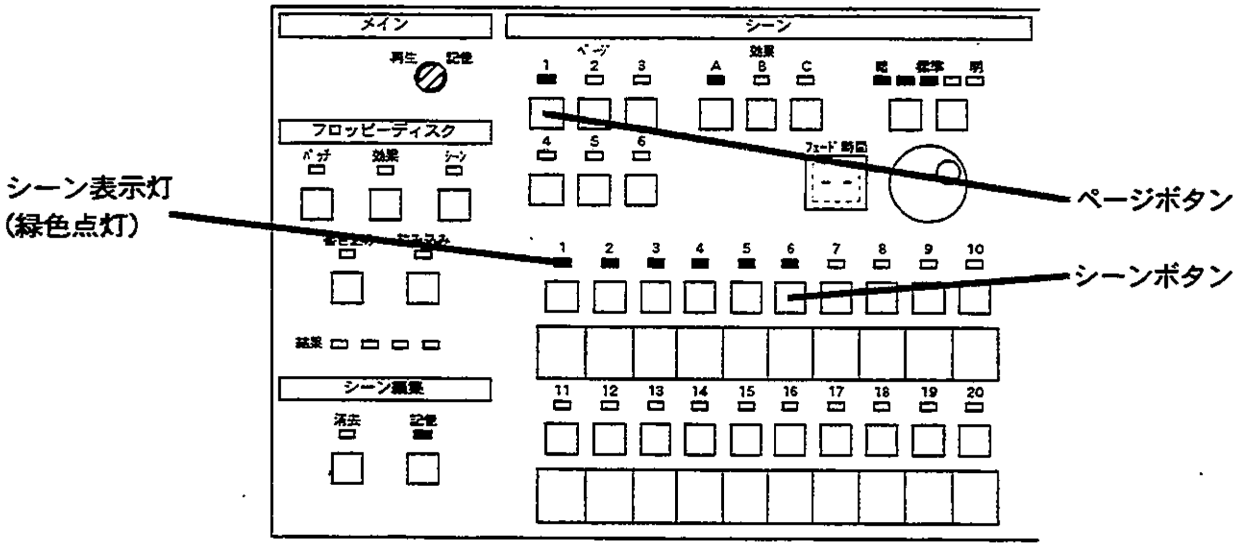
⑥ フェード時間設定ボリュームで記憶する効果のスピードを設定します

・フェード時間設定ボリュームを左に回すと効果のスピードが早くなり、
右に回すと効果のスピードが遅くなります。



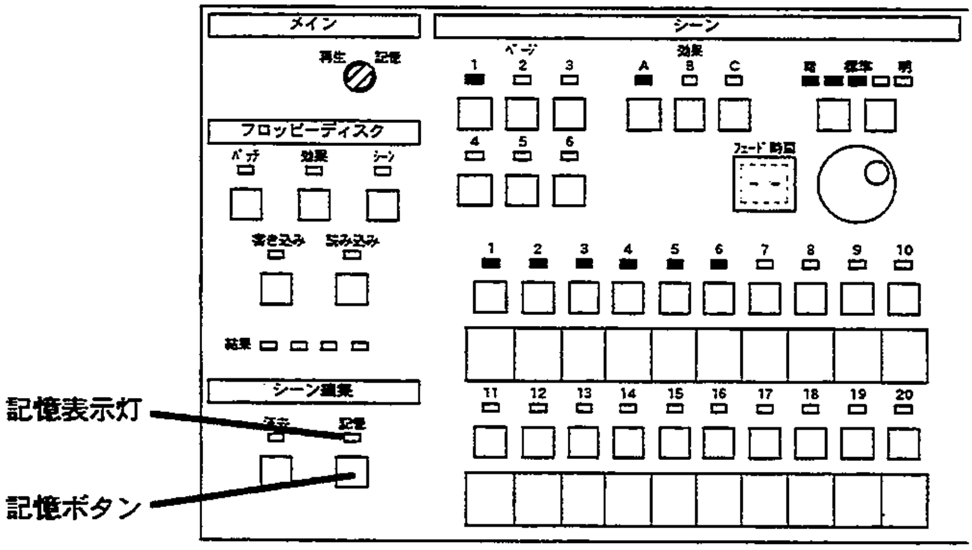
⑦ シーンボタンを押して記憶します

・シーンが記憶されるとシーン表示灯が緑色に点灯します。
・シーンボタンを押す前に、ページボタンでページを変更できます。
・記憶操作をキャンセルする場合は記憶ボタンを押してください。



⑧ 記憶ボタンを押して記憶を終了します

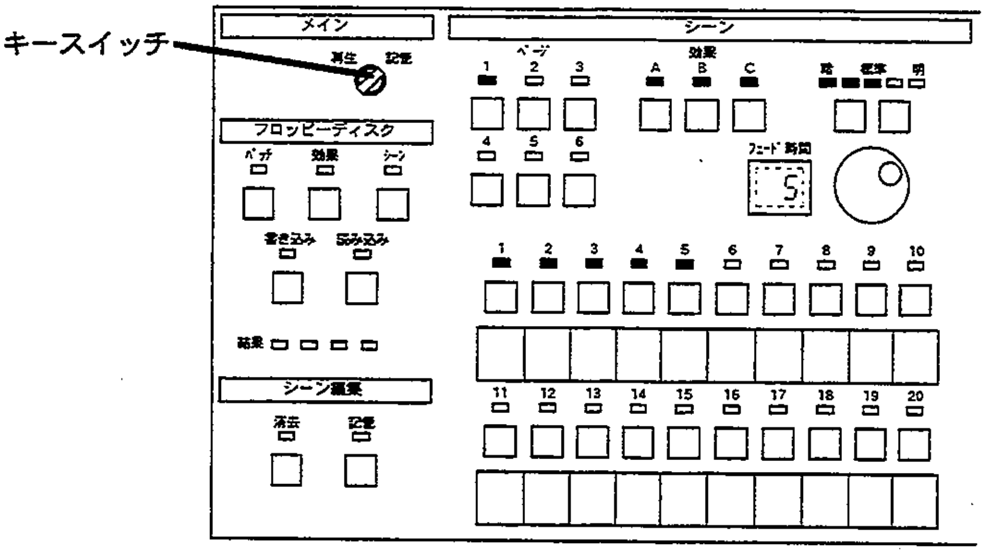
・記憶ボタンを押すと記憶表示灯が消灯します。



●記憶した効果を消去する

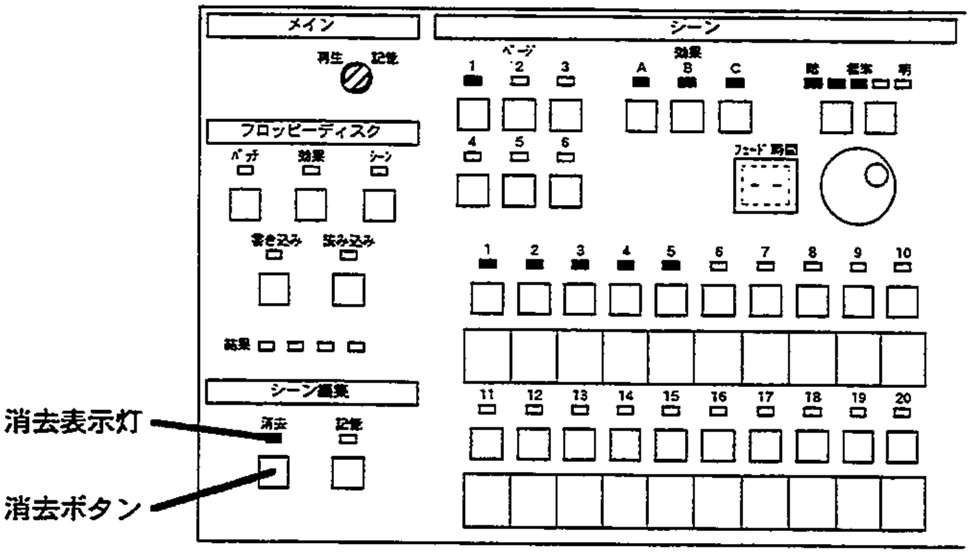
① キースイッチを記憶にします

・キースイッチが記憶の位置のときのみ記憶した効果を消去することができます。



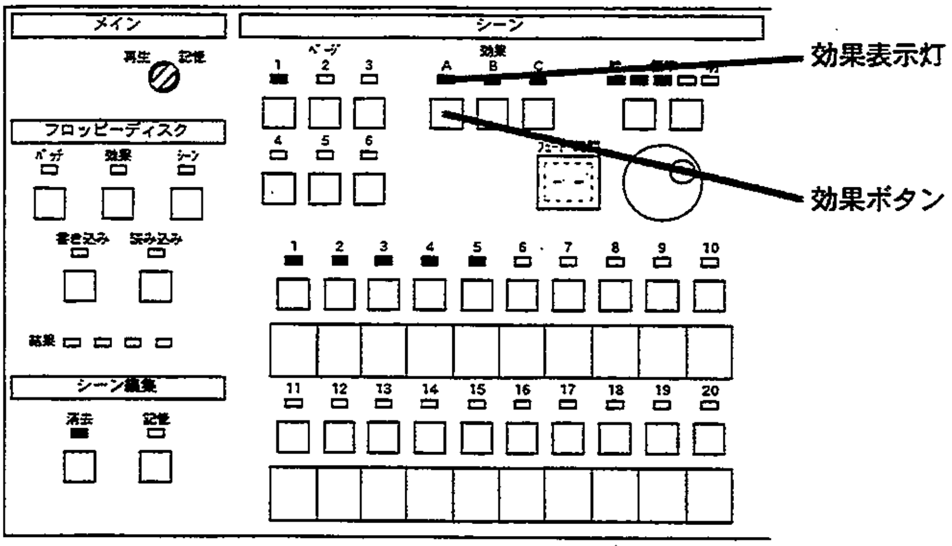
② 消去ボタンを押します

・消去ボタンを押すと消去表示灯が赤色に点灯します。



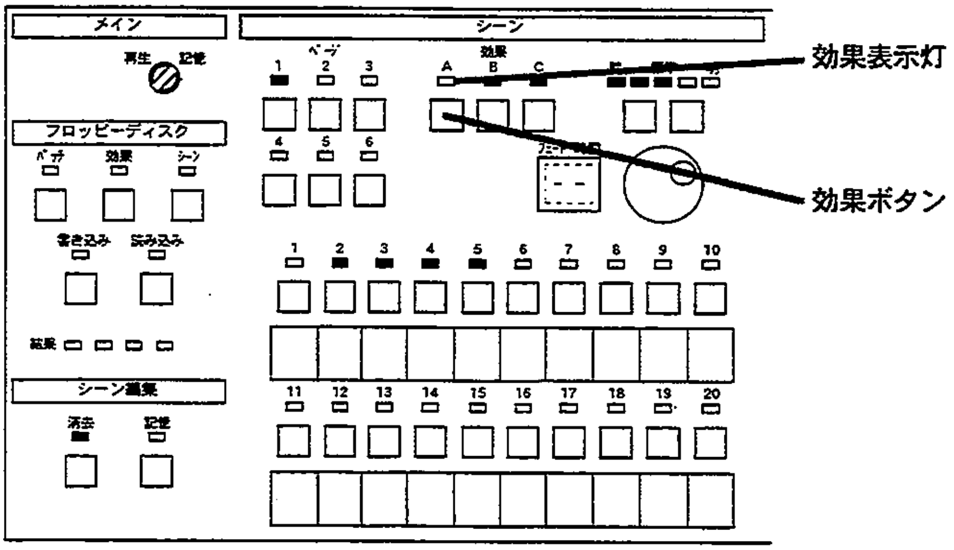
③　消去する効果ボタンを押します

・効果ボタンを押すと効果表示灯が点滅します。



④　もう一度消去する効果ボタンを押して効果を消去します

・もう一度効果ボタンを押すと効果表示灯が消灯します。



⑤　消去ボタンを押して消去操作を終了します

・消去ボタンを押すと消去表示灯が消灯します。

●パッチを変更する

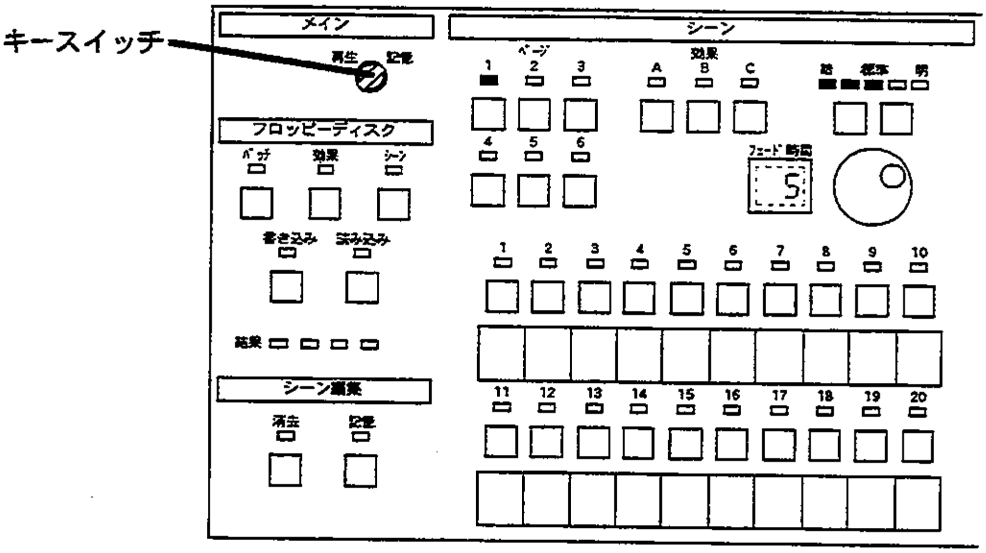
▶「パッチ」について

・プリセットフェーダのチャンネル1(2-5ページ参照)はスポットライト、チャンネル2はダウンライトなど各チャンネルと照明器具との対応を「パッチ」と呼びます。
例えば、スポットライトはチャンネル1にパッチされている、と表現します。

・プリセットフェーダのチャンネル構成を使い易くするため変更する場合、
例えばチャンネル1をスポットライト→ダウンライトに変更する場合などにパッチを変更します。

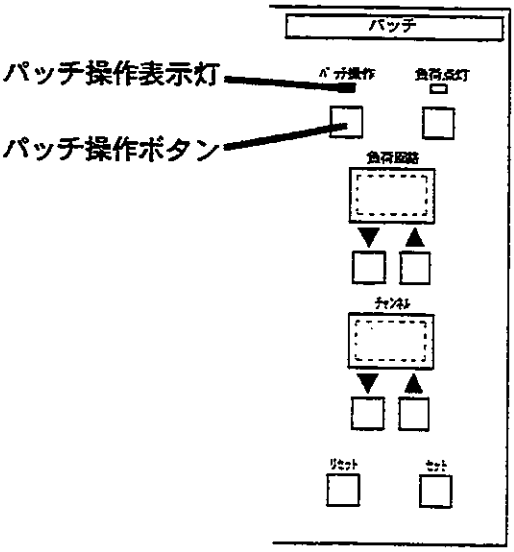
① キースイッチを記憶にします

・キースイッチが記憶の位置のときのみパッチを設定することができます。



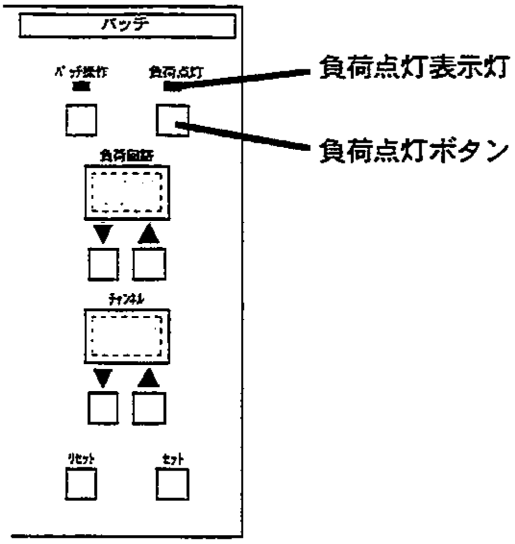
② パッチ操作ボタンを押します

・パッチ操作ボタンを押すとパッチ操作表示灯が赤色に点灯します。



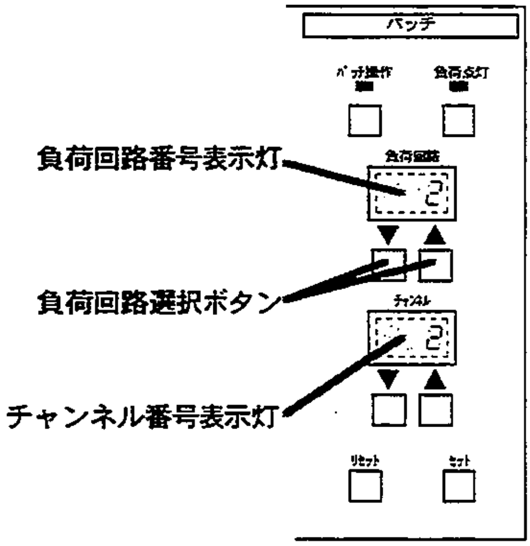
③ 負荷点灯ボタンを押します

・負荷点灯ボタンを押すと負荷点灯表示灯が赤色に点灯します。

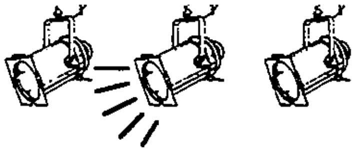


④ 負荷回路選択ボタンで照明器具を選択します

・負荷回路選択ボタンを押すと負荷回路番号表示灯に負荷回路番号が表示され、対応する照明器具が点灯します。
・チャンネル番号表示灯には現在パッチされているチャンネルの番号が表示されます。



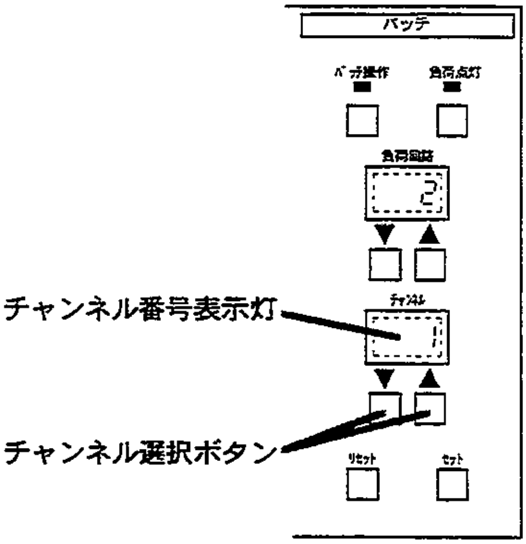
負荷回路番号2を選択した場合



対応する照明器具が点灯

⑤ チャンネル選択ボタンでプリセットフェーダのチャンネルを選択します

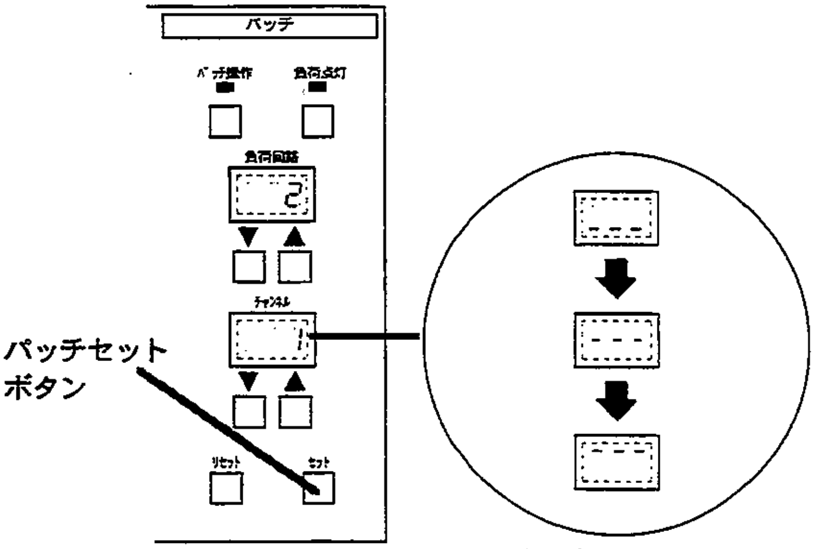
・チャンネル選択ボタンを押すとチャンネル番号表示灯にチャンネル番号が表示されます。



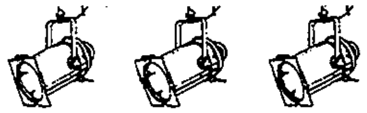
負荷回路2をチャンネル1にパッチする場合

⑥ パッチセットボタンでパッチを設定します

・パッチが設定されるとチャンネル番号表示灯が下図のような表示をし、
照明器具が消灯します。



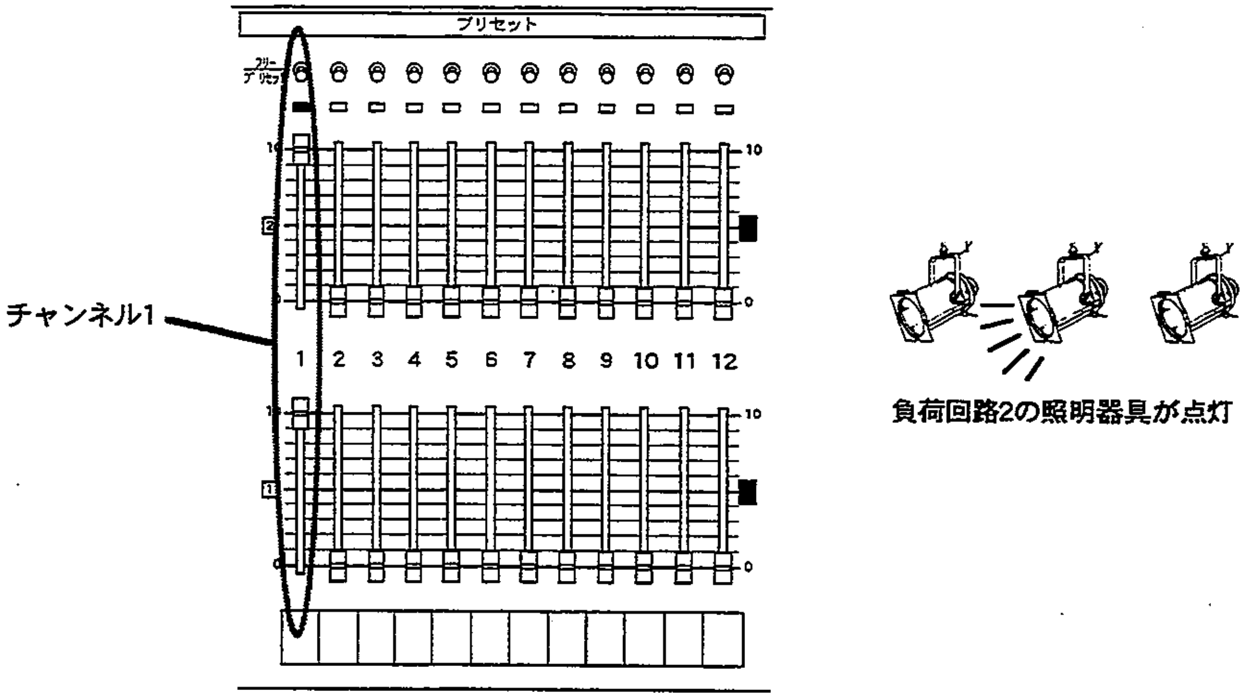
パッチが設定されたときの表示



パッチされた照明器具が消灯

⑦ プリセットフェーダでパッチを確認します

・⑤のように負荷回路2をチャンネル1にパッチした場合は、チャンネル1を操作すると負荷回路2の明かりが変化します。

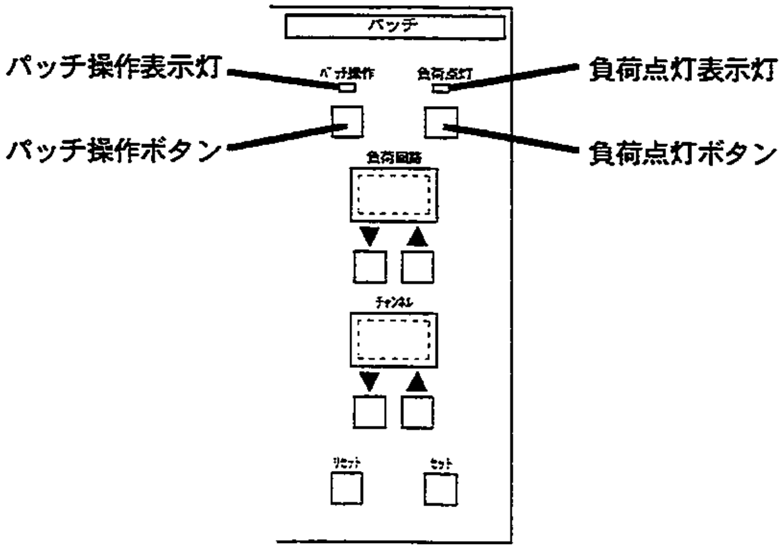


チャンネル1を操作する場合

⑧ ④〜⑦を繰り返してすべての負荷回路に対してパッチを設定します

⑨ 負荷点灯ボタンとパッチ操作ボタンを押してパッチ設定を終了します

・負荷点灯ボタン、パッチ操作ボタンを押すとそれぞれ負荷点灯表示灯、パッチ操作表示灯が消灯します。



●パッチを解除する

①から④までの操作は「パッチを変更する」(3-18ページ)と同じ操作です。

① キースイッチを記憶にします

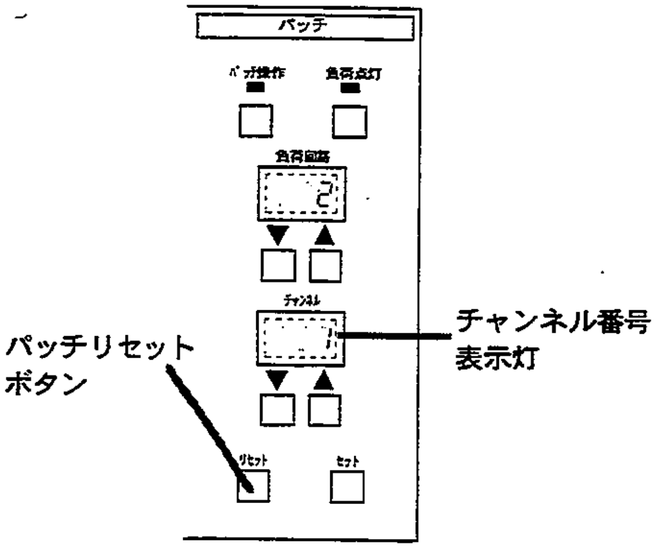
② パッチ操作ボタンを押します

③ 負荷点灯ボタンを押します

④ 負荷回路選択ボタンで照明器具を選択します

⑤ パッチリセットボタンを押します

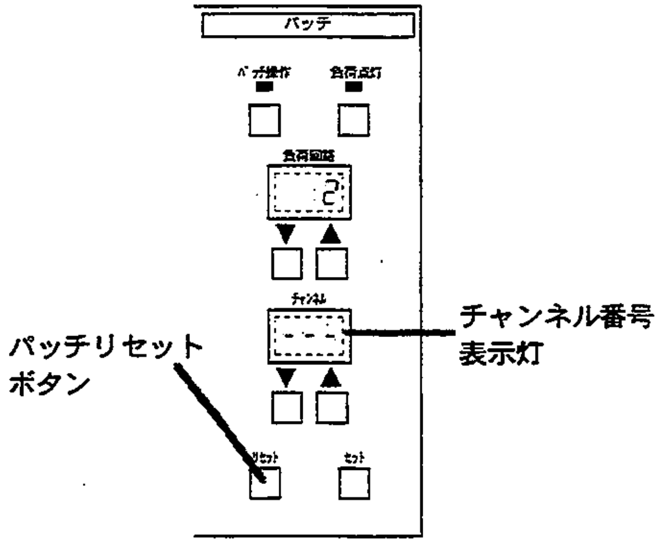
・パッチリセットボタンを押すとチャンネル番号表示灯が点滅表示します。



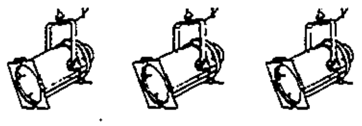
負荷回路番号2をパッチ解除する場合

⑥ もう一度パッチリセットボタンを押してパッチを解除します

・もう一度パッチリセットボタンを押すとチャンネル番号表示灯が「－－－」と表示され、点灯していた器具が消灯します。



負荷回路番号2をパッチ解除した場合



パッチ解除された照明器具が消灯

⑦ 負荷点灯ボタンとパッチ操作ボタンを押してパッチ解除を終了します

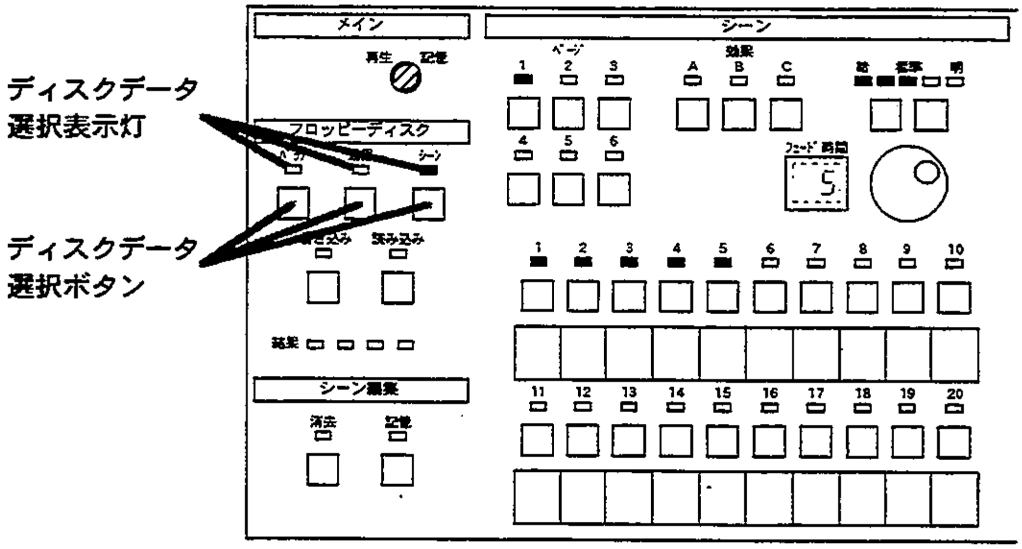
●記憶データをディスクに保存する

▶「記憶データの保存」について

・本機は電池を内蔵しているので記憶データが消えてしまうことはありませんが、万一のために記憶データをディスクに保存しておくことをおすすめします。
・シーンを6ページ以上または効果データを3パターン以上使用する場合には、それぞれの記憶データをディスク保存して使用してください。

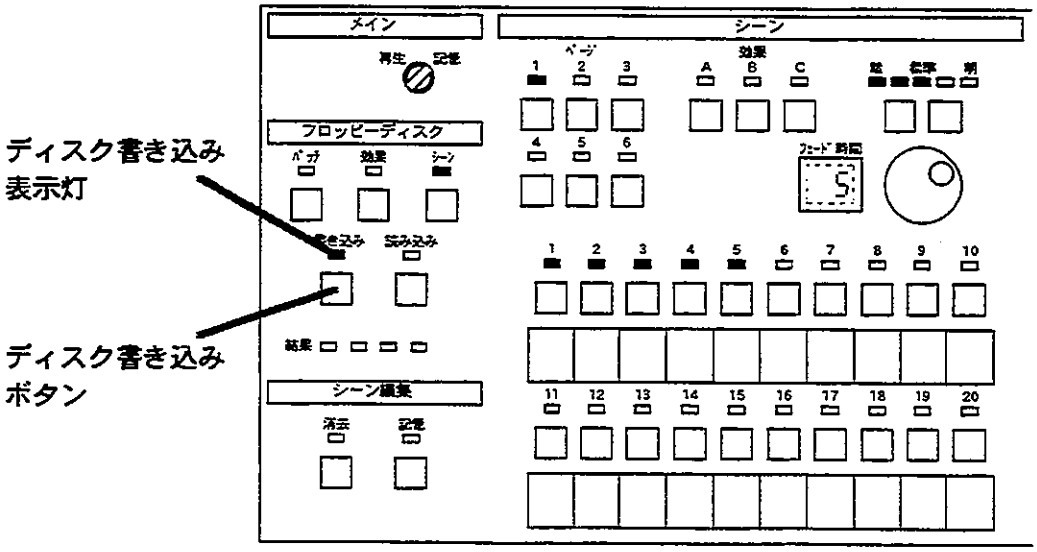
① ディスクデータ選択ボタンで保存するデータを選択します

・データを選択するとディスクデータ選択表示灯が赤色に点灯します。
・データは1種類のみ選択できます。



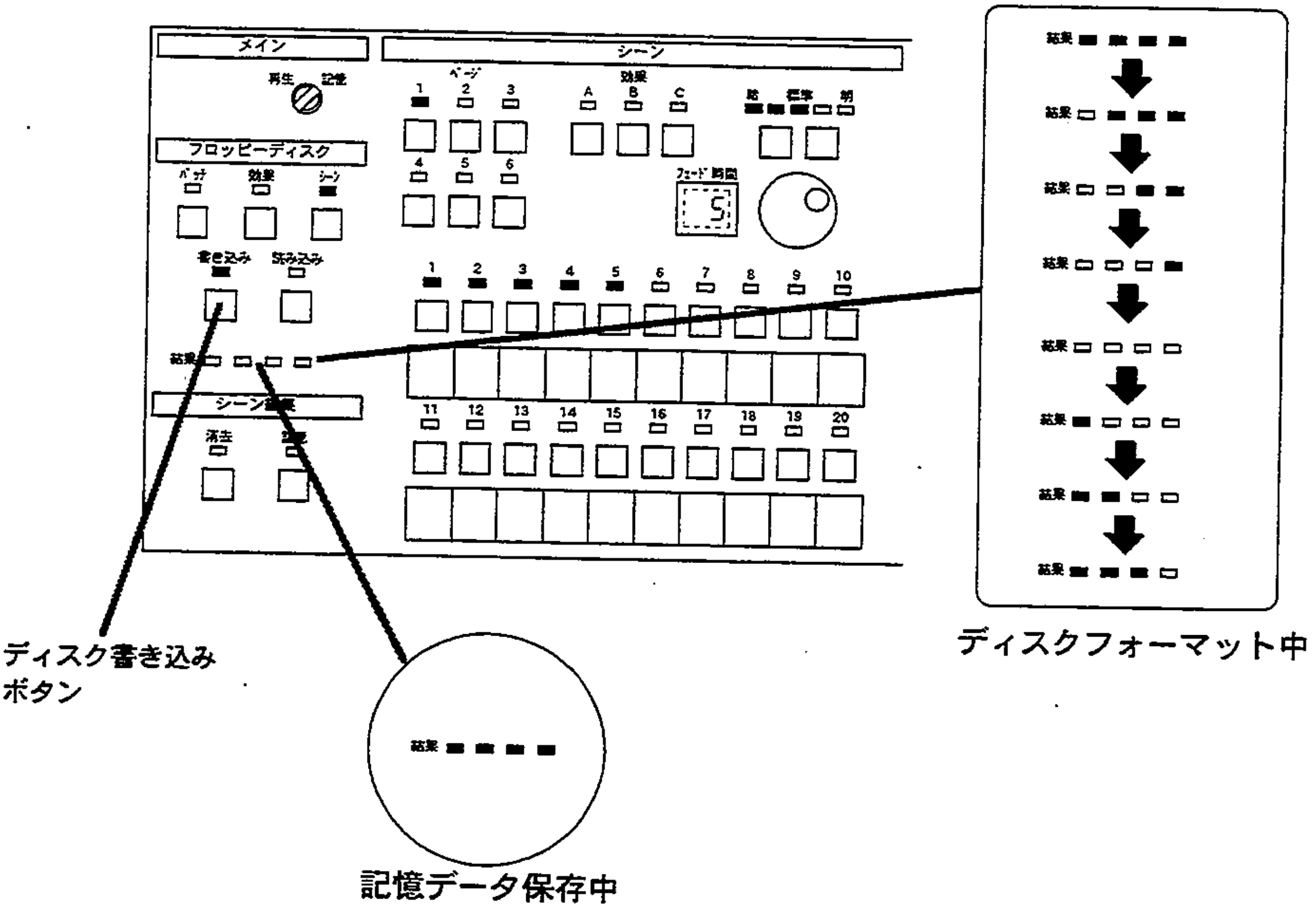
② ディスク書き込みボタンを押します

・ディスク書き込みボタンを押すとボタン上部の表示灯が赤色に点灯します。



③　もう一度ディスク書き込みボタンを押して記憶データを保存します

・記憶データ保存実行中はディスク操作結果表示灯が4個とも赤色に点灯します。
・ディスクを初めて使用する場合は、自動的にディスクをフォーマットし
　フォーマット終了後記憶データを保存します。



▶記憶データ保存時のエラーメッセージについて

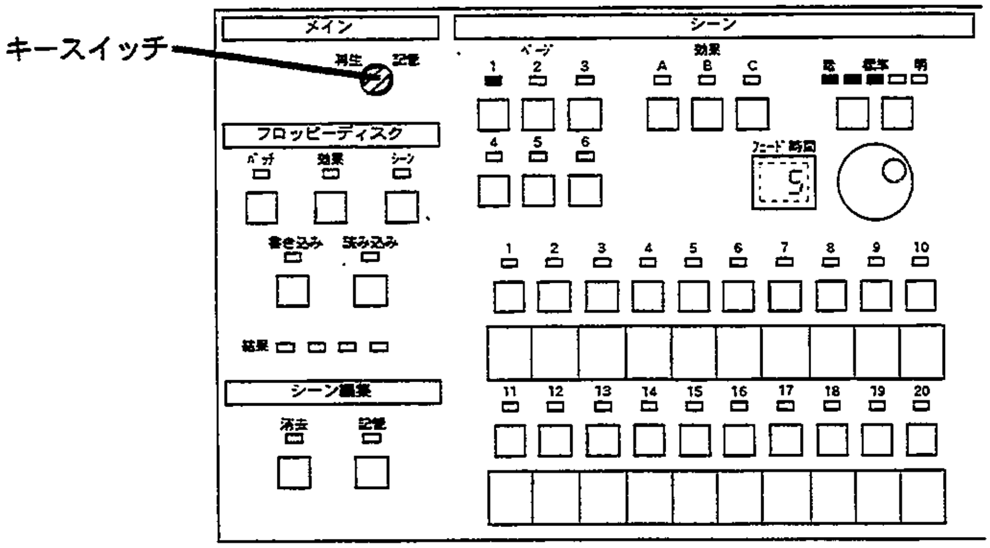
・記憶データの保存が正常に終了した場合はディスク操作結果表示灯が消灯しますが、エラーが起こった場合は「ピッ」という音とともに4個の表示灯が以下のいずれかで点灯しますので確認してください。

表示	内容
結果 ■□□□	ディスクがドライブに挿入されていません。
結果 □■□□	ディスクがライトプロテクトされています。
結果 □□□■	ディスクの容量を越えたので調光卓データ以外のデータを消去して下さい。
結果 ■□□■	ハード的なエラーが発生しました。 もよりの松下電工エンジニアリング(株)までご相談ください。

●ディスクからデータを読み出す

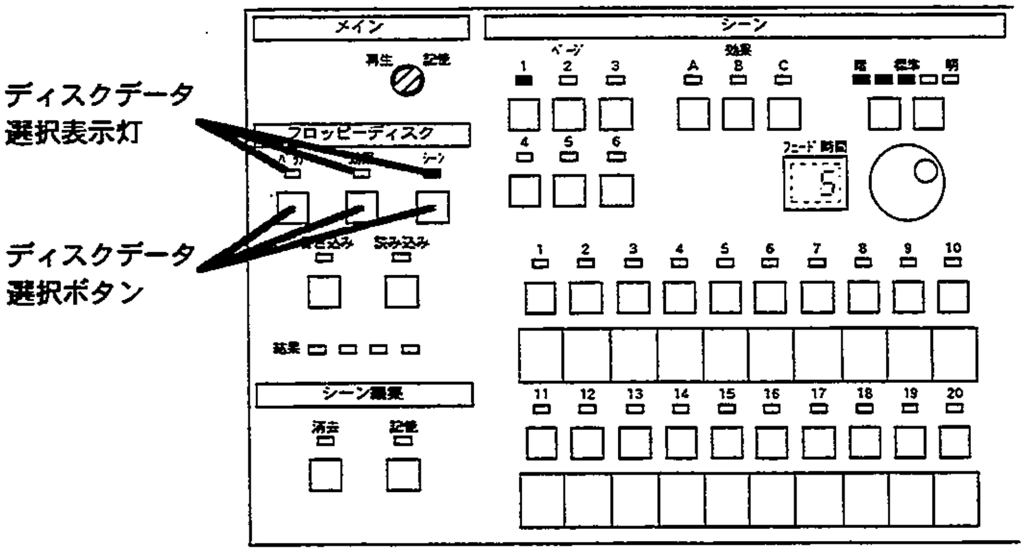
① キースイッチを記憶にします

・キースイッチが記憶の位置のときのみ保存したデータをディスクから読み出すことができます。



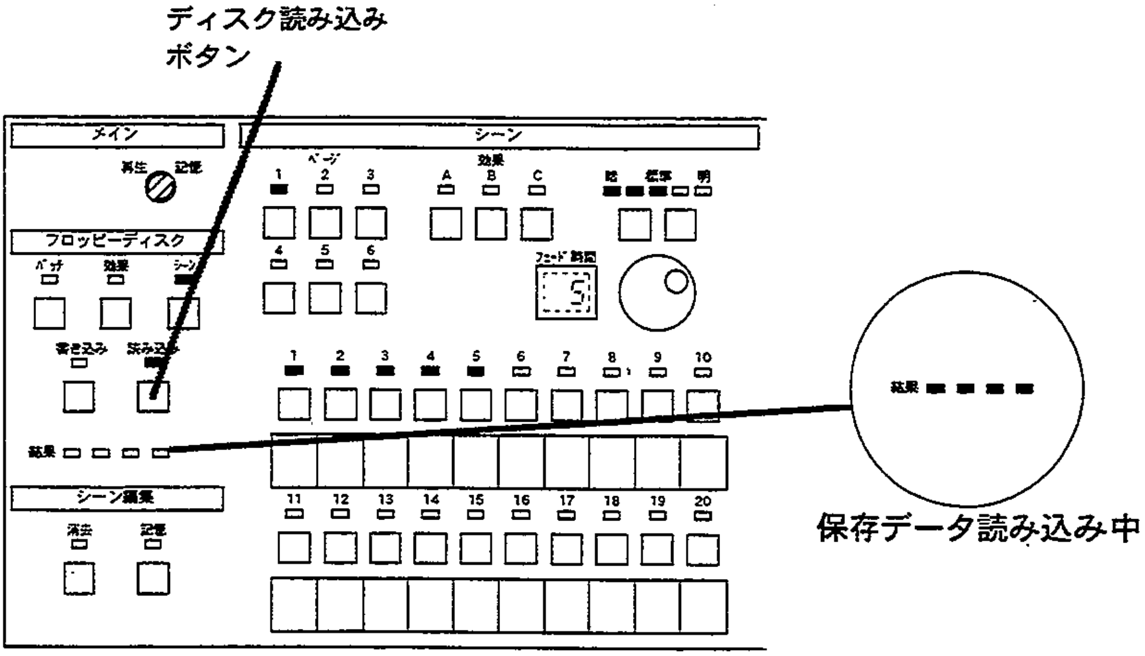
② ディスクデータ選択ボタンで読み出すデータを選択します

・ボタンを押すとボタン上部の表示灯が赤色に点灯します。
・データは1種類のみ選択できます。



③ ディスク読み込みボタンを二度押して記憶データを読み出します

・保存データ読み出し実行中はディスク読み込みボタン下の表示灯が4個とも赤色に点灯します。



▶ 保存データ読み出し時のエラーメッセージについて

・保存データの読み出しが正常に終了した場合はディスク操作結果表示灯が消灯しますが、エラーが起こった場合は「ピッ」という音とともに4個の表示灯が以下のいずれかで点灯しますので確認してください。

表示	内容
結果 ■□□□	ディスクがドライブに挿入されていません。
結果 □□■□	ディスクがフォーマットされていません。
結果 □■■□	ディスクが調光卓で作成されたディスクではありません。
結果 ■■■■	ディスクの内容が壊れています。

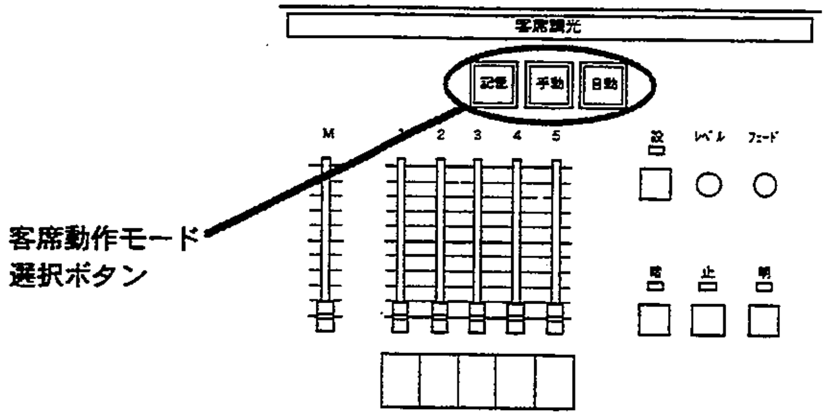
4.客席操作部の使い方

ここでは客席操作部の使い方を説明します。

- 客席調光動作モード
- 客席手動モードで操作する
- 客席自動モードで操作する
- ON/OFFスイッチの使い方
- 操作場所を切り替える

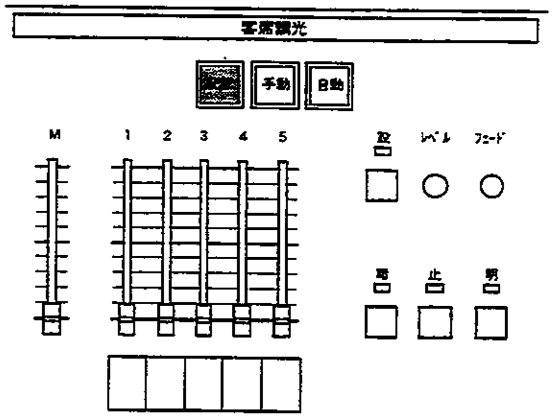
●客席調光動作モード

・客席調光は3つの動作モード(記憶/手動/自動)で操作できます。動作モードは
客席動作モード選択ボタンで選択することができます。



客席記憶モード

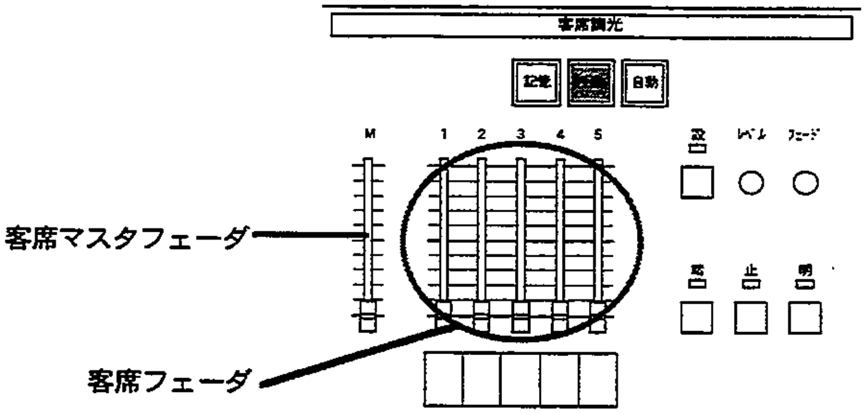
・客席調光回路は他の調光回路と同様にプリセットフェーダで操作します。
例えば客席回路1がプリセットフェーダの13チャンネルにパッチされている場合は、
客席回路1はプリセットフェーダ13チャンネルで操作し、シーンにも連動します。
客席調光操作部の客席フェーダ1での操作はできません。



客席記憶モード

客席手動モード

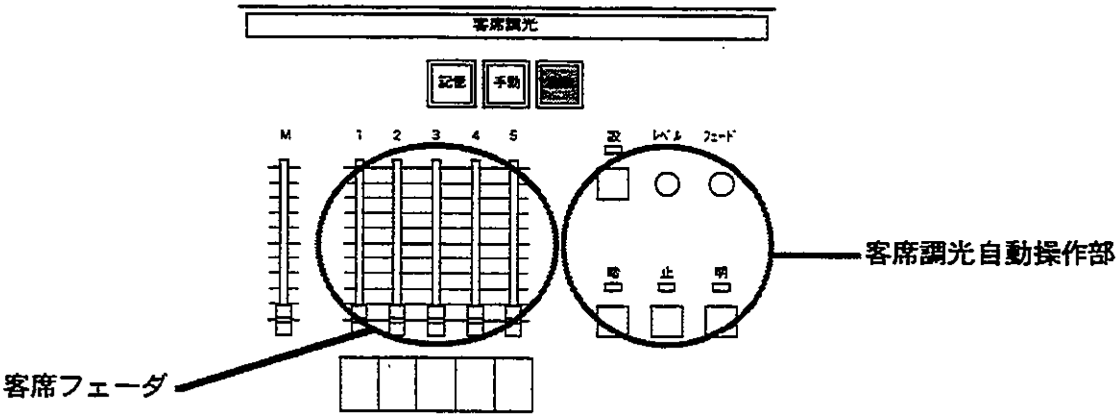
・客席調光回路は客席フェーダと客席マスタフェーダで操作します。(4-4ページ)
例えば客席回路1がプリセットフェーダの13チャンネルにパッチされている場合は、
客席回路1は客席調光操作部の客席フェーダ1で操作し、シーンを再現しても客席回路1は
客席調光操作部の客席フェーダ1の状態を維持します。
・客席マスタフェーダで客席フェーダの回路を全体的に操作します。



客席手動モード

客席自動モード

・客席調光回路は客席フェーダと客席調光自動操作部で操作します。(4-6ページ)
例えば客席回路1がプリセットフェーダの13チャンネルにパッチされている場合は、
客席回路1は客席調光操作部の客席フェーダ1で操作し、シーンを再現しても客席回路1は
客席調光操作部の客席フェーダ1の状態を維持します。
・客席調光自動操作部で客席フェーダの回路を全体的に操作します。

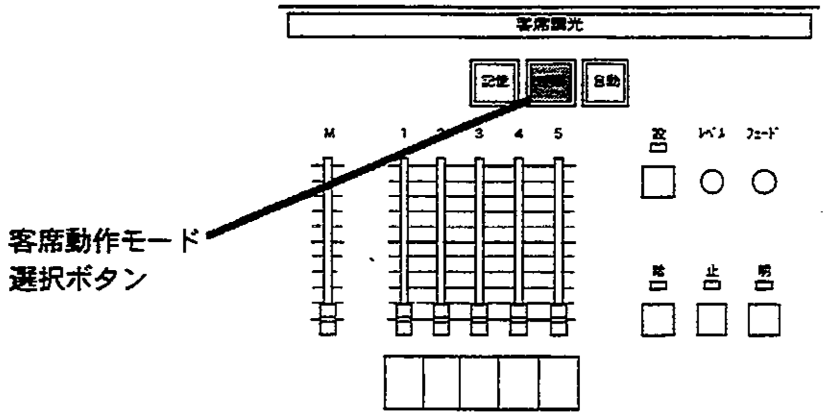


客席自動モード

●客席手動モードで操作する

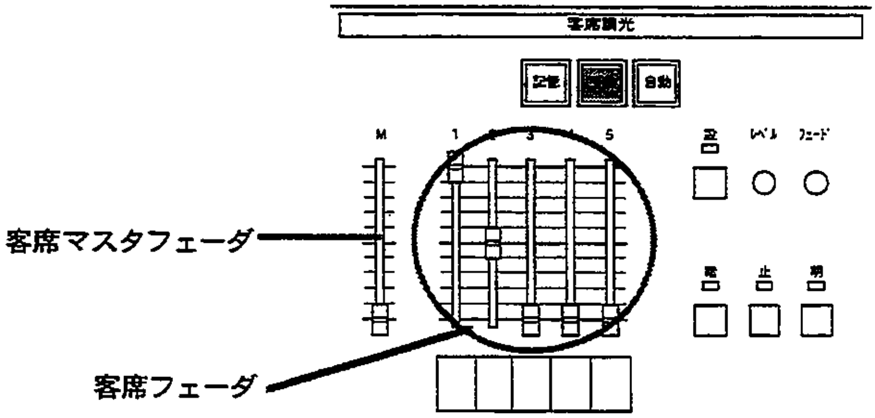
① 客席動作モードを「客席手動モード」にする

・「客席手動モード」では客席動作モード選択ボタンの「手動」部分が赤色に点灯します。



② 客席フェーダと客席マスタフェーダで操作する

・客席マスタフェーダは客席回路を全体的にコントロールします。例えば下図のように
客席フェーダを客席回路1=100%、客席回路2=50%の状態で
　客席マスタフェーダが100%では客席回路1=100%、客席回路2=50%
　客席マスタフェーダが50%では客席回路1=50%、客席回路2=25%
　客席マスタフェーダが0%では客席回路1=0%、客席回路2=0%
となります。

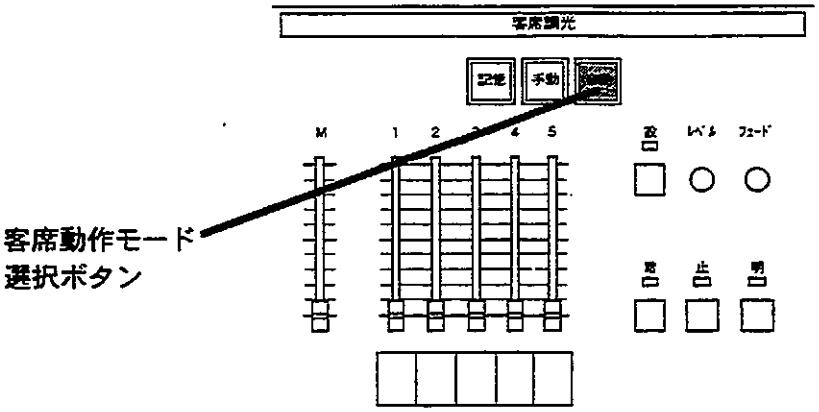


客席手動モード

●客席自動モードで操作する

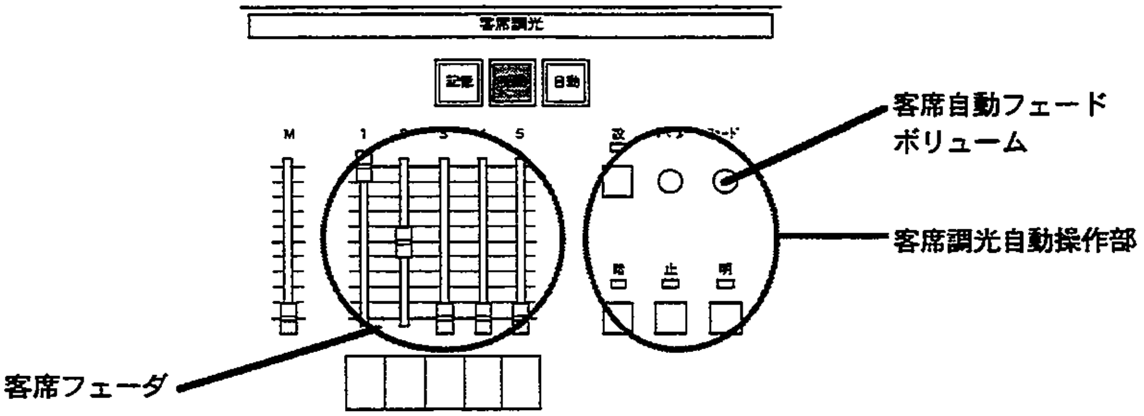
① 客席動作モードを「客席自動モード」にする

・「客席自動モード」では客席動作モード選択ボタンの「自動」部分が赤色に点灯します。



② 客席フェーダと客席調光自動操作部で操作する

・客席調光自動操作部の動作は次のようになります。
　明…客席フェーダで設定した明るさの状態になります。
　設…客席フェーダで設定した明るさ×客席自動設レベルボリュームの値(%)の明るさになります。
　止…明かりのフェードが止まります。
　暗…客席回路は全て0レベルになります。
・客席自動操作部の「明」、「設」、「暗」を選択した場合の明かりのフェード時間は
　客席自動フェードボリュームで設定します。

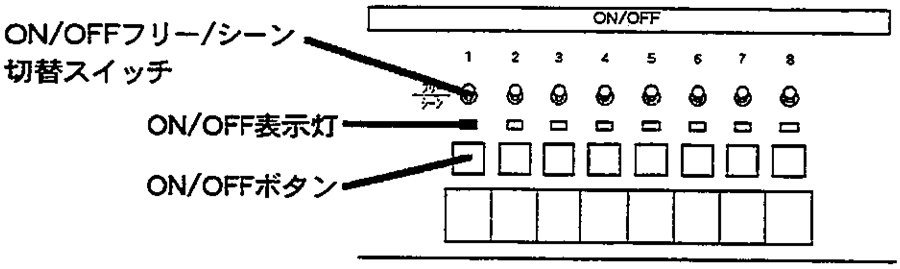


客席自動モード

●ON/OFFスイッチの使い方

① ON/OFFボタンを押して設定された負荷をONします

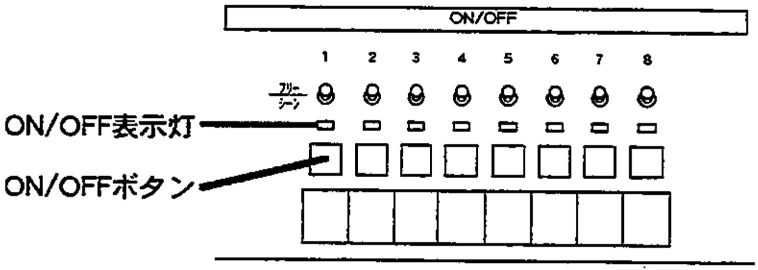
・設定された負荷がONのときはON/OFF表示灯が赤色に点灯します。
・ON/OFFフリー/シーン切替スイッチは通常は上側(フリー側)で使用しますが、設定された負荷をシーンに記憶して、連動させる場合は下側(シーン側)で使用してください。



ON/OFF回路1をONした場合

② もう一度ON/OFFボタンを押して設定された負荷をOFFします

・設定された負荷がOFFのときはON/OFF表示灯が点灯しません。

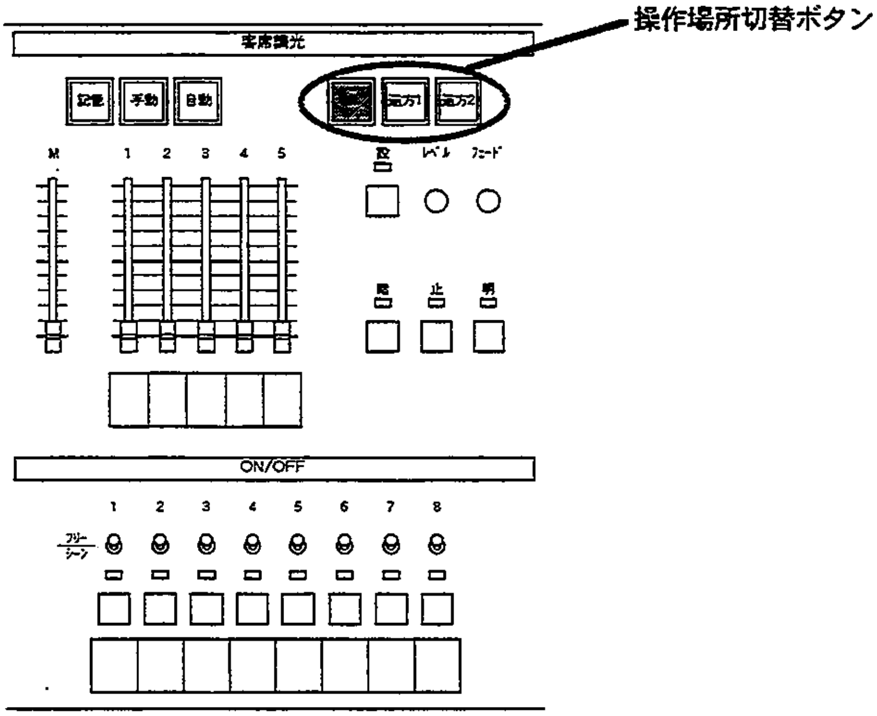


●操作場所を切り替える

(注)この機能は遠隔操作部(別売)がある場合のみに使用します。

① 操作場所切替ボタンで操作場所を切り替えます

・客席調光操作部とON/OFFスイッチは選択された操作場所でしか操作できません。
・操作場所を選択すると選択された操作場所のボタンが赤色に点灯します。



操作場所切替ボタンがあり、操作場所「卓」が選択されている場合

5.メンテナンス

ここではメンテナンスについて説明します。

- メンテナンスの必要性
- 有寿命部品の寿命
- 普段のお手入れと日常点検
- 消耗品と交換方法
- 故障かな?と思ったときは

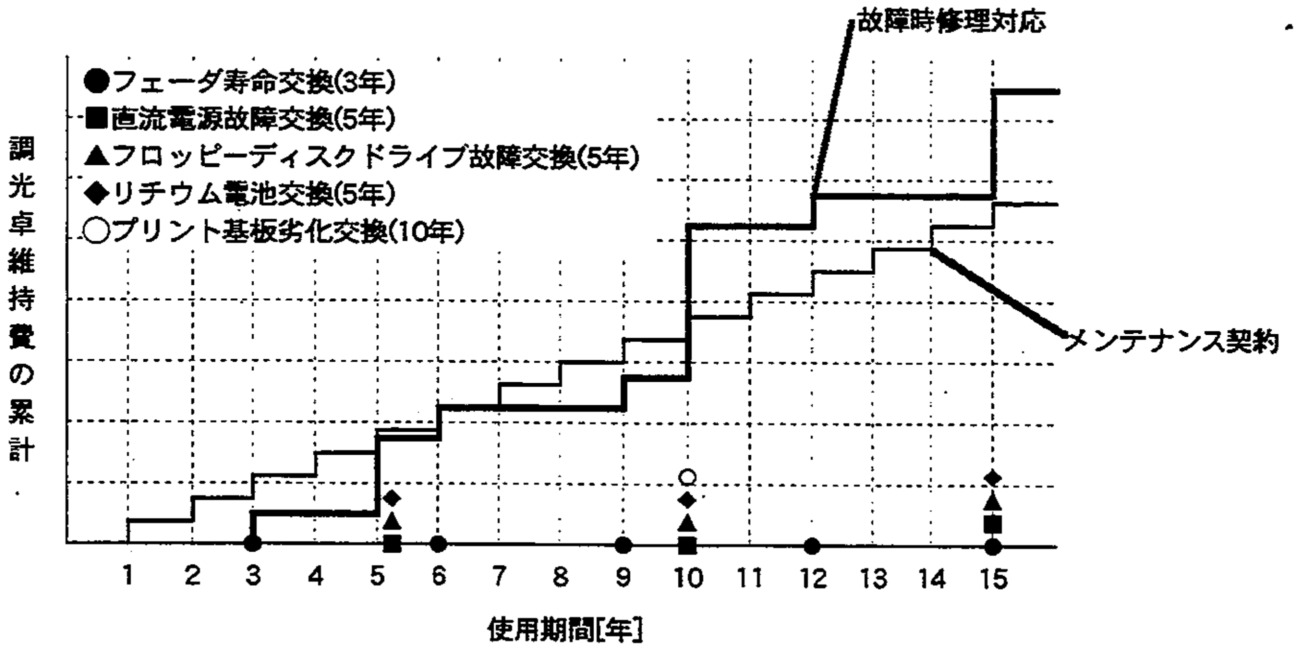
●メンテナンスの必要性

・本機をご使用していただく上で日常の点検と年一回の専門家による定期点検が必要です。
・有寿命部品の交換を含めたメンテナンス契約をもよりの松下電工エンジニアリング(株)とご契約くださるようにお願いします。

メンテナンス契約のメリット

① ランニングコストが低くなる(10年間ご使用の場合)

・メンテナンス契約による定期点検、保全を行った場合と故障の都度修理する場合(部品の寿命時のトラブルに関しては次ページ参照)をコスト面で比較すると下図のようになり、メンテナンス契約を行った場合の方が若干割安になります。



② 信頼性が向上する

・定期的に機器を点検することにより故障を未然に防ぐことができ、設備が使用できないまたは動作不良が起こることにより催しに支障をきたす可能性が減少します。

③ 万一の故障時にも迅速な復旧が可能

・万一の故障の場合でも、24時間緊急連絡体制により迅速な復旧が可能です。メンテナンス契約をいただかない場合には、復旧のための部品手配、技術者の派遣などにより復旧までに数日を要する場合もあります。

●有寿命部品の寿命

・本機で使用している部品には寿命があるものがあります。部品の寿命時にはさまざまなトラブルが発生し、誤動作の原因となります。

有寿命部品名	部品寿命時に発生するトラブル	交換推奨期間
フェーダ	・アオリ(瞬間的に明かりが消える)やチラツキが発生します。	約3年ごとの交換をおすすめします
直流電源	・調光卓がまったく動作しません。	約5年ごとの交換をおすすめします
フロッピーディスクドライブ	・記憶データのフロッピーディスクへの書き込み、ディスクに保存した記憶データの読み出しができなくなります。	約5年ごとの交換をおすすめします
リチウム電池	・電源をOFFするとシーン、効果などの記憶がすべて消えてしまいます。 ・電源のON/OFFのたびに記憶データをフロッピーディスクへ書き込み/ディスクから読み出しの操作が必要となります。	約5年ごとの交換をおすすめします
プリント基板	明かりがでない、シーンが再生されないなどさまざまな動作不良が発生します	約10年ごとの交換をおすすめします

●普段のお手入れと日常点検

普段のお手入れ

・本機が汚れた場合、水を含ませ硬くしぼった布で軽くふいてください。
ベンジン、シンナーなど(揮発性の)薬品を使用すると変形や変色の原因になります。

日常点検

・日常点検は以下の表にしたがって行ってください。点検事項に異常がある場合は速やかにメンテナンス契約先またはもよりの松下電工エンジニアリング(株)に連絡してください。

点検箇所	点検事項
動作環境	・周囲温度が機器定格内(0～40℃)であること ・結露などの異常がないこと ・内部から異常音、異臭がないこと ・各部品に破損がないこと
フェーダ	・すべてのフェーダにアオリ(瞬間的に明かりが消える)やチラツキがないこと
ボタン/スイッチ	・すべてのボタン/スイッチが正常に動作すること
表示灯	・すべての表示灯が正常に点灯すること

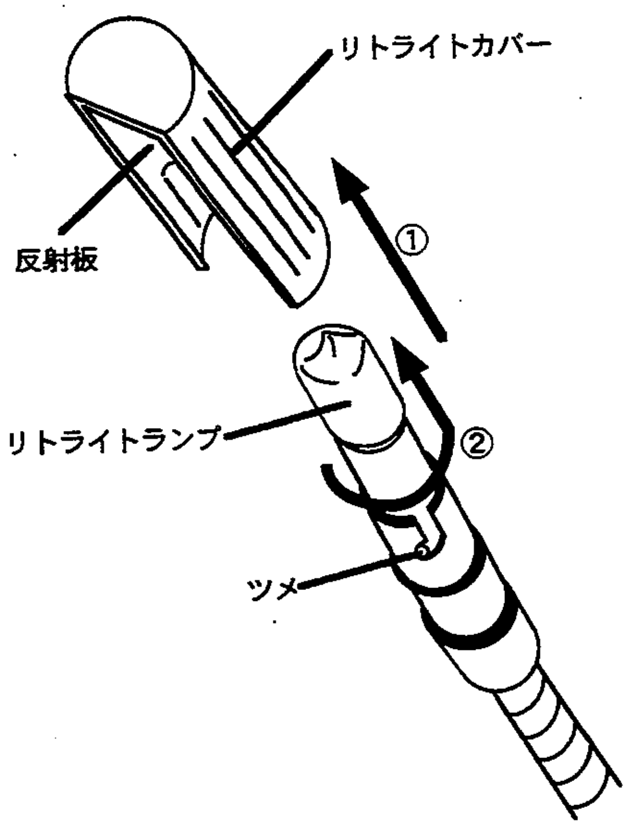
●消耗品と交換方法

消耗品

品名	注文品番	点検事項
リトライトランプ	NK7199	・点灯すること。点灯しない場合は下図を参考にして リトライトランプを交換してください。

リトライトランプ交換方法

①ランプカバーを矢印の方向に引き抜きます
②リトライトランプをランプのツメに注意しながら反時計回りに回しながら引きます
③新品のランプを②と逆の手順で取付けます
④ランプカバーを反射板が上になるように取付けます



●故障かな?と思ったときは

・本機を使用中に「故障かな?」と思われる症状が起きたら、まず以下の表を参考にしてチェックしてみてください。もし確認事項をすべてチェックしても症状が消えない場合は、メンテナンス契約先またはもよりの松下電工エンジニアリング(株)にご相談ください。

症状	確認事項	参照ページ
電源がONしない	・本機電源スイッチがONかどうか確認してください。 ・主幹キースイッチがある場合は主幹キースイッチがONかどうか確認してください。	2-2ページ
フェーダを操作しても明かりがでない	・電源がONかどうか確認してください。 ・手動操作モードの場合、クロスフェーダの位置を確認してください。(2-6ページ参照) ・メモリ操作モードの場合、1段目プリセットフェーダを操作しているか確認してください。(2-8ページ参照)	2-4ページ
シーンに記憶することができない	・キースイッチが「記憶」になっているか確認してください。 ・記憶LEDが点灯しているか確認してください。 ・ページが選択されているか確認してください。	2-8ページ
シーンボタンを押してもシーンを再現することができない	・操作モードが「メモリ操作モード」で再生モードが「シーン再生モード」になっているか確認してください。	2-12ページ
効果に記憶することができない	・キースイッチが「記憶」になっているか確認してください。 ・記憶LEDが点灯しているか確認してください。 ・ページが選択されているか確認してください。 ・記憶がない効果を選択しているか確認してください。記憶がある場合は一度消去してから記憶してください。	3-8ページ
記憶データをディスクに保存することができない	・フロッピーディスクが正しくセットされているか確認してください。 ・フロッピーディスクが壊れていないか、確認してください。 ・フロッピーディスクのライトプロテクトノッチが書き込み許可になっているか確認してください。	3-26ページ
ディスクからデータを読み出すことができない	・フロッピーディスクが正しくセットされているか確認してください。 ・キースイッチが「記憶」になっているか確認してください。	3-28ページ
客席調光操作部で操作できない	・客席調光動作モードが「手動」または「自動」になっているか確認してください。 ・操作場所切替スイッチがある場合、操作場所が正しく選択されているか確認してください。	3-28ページ
ON/OFFスイッチで操作できない	・操作場所切替スイッチがある場合、操作場所が正しく選択されているか確認してください。	3-28ページ

6.付録

- 仕様･定格
- ディスク操作エラーメッセージ
- ディスクデータ互換性

●仕様・定格

項目	内容
操作チャンネル数	最大48チャンネル(12/16/24/32/48)
制御回路数	256回路
出力信号	DMX512
シーン数	120ページ(20シーン×6ページ)
効果機能	3パターン
フェード方式	フェードボリュームとシーン押しボタンによる自動操作 クロスフェーダによる手動操作
パッチ機能	電子クロスバ方式
外部機能	フロッピーディスク1台
外部連動機能	シーン/ページ選択
客席回路	手動操作部：マスタ1本+シングル5本 自動操作部：明/設/止/暗ボタン+設レベルボリューム+フェードボリューム
ON/OFF回路	8回路
周囲環境	周囲温度：0~40℃ 周囲湿度：45~85%(ただし結露しないこと)
電源入力	AC100V±10%　50/60Hz
寸法	W630×D595(12/16チャンネルタイプ) W900×D595(24/32/48チャンネルタイプ)
重量	25kg(12/16チャンネルタイプ) 30kg(24/32/48チャンネルタイプ)

●ディスク操作エラーメッセージ

記憶データディスク保存時エラーメッセージ

表示	内容
結果 ■□□□	ディスクがドライブに挿入されていません。
結果 □■□□	ディスクがライトプロテクトされています。
結果 □□□■	ディスクの容量を越えたので調光卓データ以外のデータを消去してさい。
結果 ■□□■	ハード的なエラーが発生しました。 もよりの松下電工エンジニアリング(株)までご相談ください。

保存データ読み出し時エラーメッセージ

表示	内容
結果 ■□□□	ディスクがドライブに挿入されていません。
結果 □□■□	ディスクがフォーマットされていません。
結果 □■■□	ディスクが調光卓で作成されたディスクではありません。
結果 ■■■■	ディスクの内容が壊れています。

●ディスクデータ互換性

・パステルⅡは当社調光卓上位機種とフロッピーディスクデータに互換性があるものがあります。
互換性がある場合、調光卓上位機種で作成したデータをパステルⅡで読み込むことができ、
パステルⅡで作成したデータを調光卓上位機種で読み込むことができます。

パステルⅡ データ項目	当社調光卓			
	パコリスⅡ	パレータスPX	パレータスSX	持ち込み卓 クロスバーⅡ
シーン	サブマスタデータに対応(注1)(注2)	データ互換性なし	サブマスタデータに対応(注1)(注3)	−
効果	エフェクトデータに対応(注1)(注4)	データ互換性なし	エフェクトデータに対応(注1)(注4)	−
パッチ	データ互換あり(注5)	データ互換性なし	データ互換あり(注5)	データ互換あり(注5)

(注1)チャンネル数はパステルⅡのチャンネル数分が有効となります。
　　パコリスⅡの49〜56CHはパステルⅡではON/OFF回路1〜8CHに対応します。
(注2)パコリスⅡのサブマスタページ1〜6がパステルⅡのページ1〜6に、
　　サブマスタフェーダ1〜24がシーン1〜24に対応します。
(注3)パレータスSXのサブマスタページ1〜6がパステルⅡのページ1〜6に、
　　サブマスタフェーダ1〜10がシーン1〜10に対応します。
(注4)パコリスⅡ/パレータスSXのエフェクト1〜3がパステルⅡの効果A〜Cに対応します。
(注5)チャンネル数はパステルⅡのチャンネル数分が、DIM数は512までが有効となります。

メンテナンスのお問い合わせは

北海道　松下電工テクノサービス(株)　北海道支社
TEL 011-261-7612

東 北　松下電工エンジニアリング(株)　東北支社
TEL 022-225-5819

関 東　松下電工エンジニアリング(株)　東京支店
TEL 03-5476-2103

中 部　松下電工エンジニアリング(株)　中部支社
TEL 052-563-1161

近 畿　松下電工エンジニアリング(株)　近畿支店
TEL 06-6900-1495

中 国　松下電工エンジニアリング(株)　中国支社
TEL 082-247-3539

九 州　松下電工エンジニアリング(株)　九州支社
TEL 092-523-9623

松下電工(株)LED・調光・特品開発事業部
TEL 06-6908-1948

平成16年6月現在

お問い合わせ先
(社名・住所・部署名・電話番号の入ったゴム印を押して、お施主様にお渡し下さい)